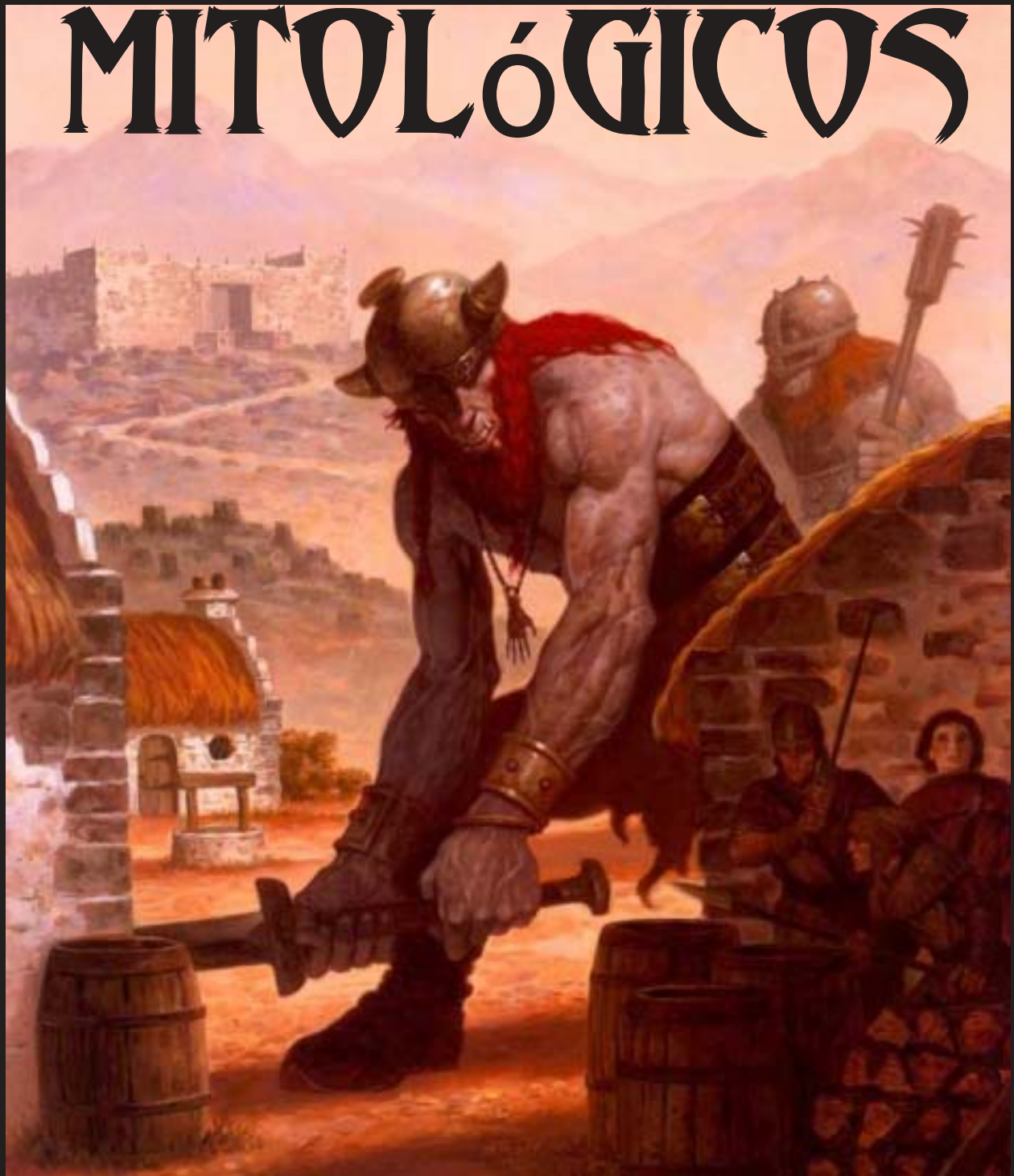


GIGANTES

MITOLÓGICOS



HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS
PÉBICLES "THIEFACE" VINICIUS

AGRADECIMENTOS

- Aos meus pais, que sempre me incentivaram ao prazer da leitura e nunca condenaram minha curiosidade extrema...

- Aos meus queridos Jogadores, que me aguentam como Mestre desde 1996 (em especial o Tico, o Rodrigo “Chuck Norris”, o Rafael “Feijão”, o Ruffles, o Dalton, o Renato, os primos Luiz, William e Gabriel e principalmente meu irmão César).

- Às Musas que inspiraram Marcelo Del Debbio a criar um cenário tão vasto e rico, digno da admiração de todo RPGista e leitor (que saiu ganhando com tantos contos derivados deste cenário).

- À galera do Fórum da Editora Daemon, que sempre busca ajudar quem tem dúvidas quanto ao cenário, e me deram inúmeras sugestões para este e os próximos Netbooks (em especial Padre Judas, Lobo, Murazor, Darkchet, Risingorion, Grigori Semjaza e O Satânico Dr. H).

- A todos os artistas desconhecidos por mim que disponibilizaram as imagens pela Internet, imagens estas que eu peguei emprestadas para este Netbook.

Henrique “Morcego” dos Santos

- Agradeço a toda a minha família (em especial à minha mãe e minha avó; elas sempre me incentivaram e nunca me criticaram pelas “loucuras” - para elas - que eu costumo ler e por jogar RPG), para minha amada Sil e meu Pai (Alonço), que também me incentivam muito.

- À minha galera do RPG (e um monte de coisas mais). Em especial a: Deidy “DACS”, Thiago “Thyagus” (os que me incentivaram a jogar RPG quase 5 anos atrás), Jean “o-guardião-da-torreda-sabedoria”, Mateus Matos “é a braba”, Jeferson “secão”, Ubaldo, Lincon “eu não consigo imaginar tanto”, Alex “tô sem Pvs” e a Léo “fale com a minha mão” (meu primo).

- Ao grande Marcelo Del Debbio. Cara, que cenário! Não é à toa que é o melhor do mundo!!!!

- A todo mundo do Fórum da Editora Daemon. O pessoal é fabuloso, eles estão sempre dando suporte a todos que precisam e aos que nos ajudaram com o nosso net-book, tais como: Darkchet (ajudou muito neste Netbook), Lobo, Padre Judas, Murazor, Grigori Semjaza, Shaftiel, O Satânico Dr. H e Risingorion.”

- E, para finalizar, a todos que nos ajudaram indiretamente e todos os metaleiros, jogadores de RPG e outros “alternativos”, que lutam pela liberdade de expressão no nosso país.

Péricles “Thieface” Vinicius

Algo sobre ódio.

A Lua jazia sobre o lago sagrado, Yaci Uaruá, iniciando assim mais uma noite de festividades entre as Icamiabas. Duas novas Cendiras seriam testadas essa noite para mais tarde conseguirem o seu talismã protetor, mas, em frente à Yaci Uaruá, um homem de tremenda altura estava preso por fortes cordas mágicas, esperando o momento para ser caçado, enquanto observava o brilho do fogo sobre sua pele cor de bronze. Nada fizera para estar ali, mas estava. Há muito havia partido de sua tribo para explorar a floresta e conhecer os seus segredos. Queria se tornar parte dela, queria descobrir o segredo da vida, aprender a se unir ao espírito do mundo, porém, não foi muito longe. Sabia que aquilo era vingança, só que nunca havia entendido este sentimento. Ele só compreendia que o passado sempre mostra-se forte no presente – ele tratava de tomar cuidado com seu passado. À sua frente, as mulheres quase despidas mergulhavam no lago e do fundo dele traziam seus Muiraquitãs. Após o término dos rituais, uma Cunhetê levantou-se de seu trono e começou a gesticular de forma a indicar o início da caçada. Em seguida, falou: - Minhas irmãs; hoje há de ser iniciada aqui uma caçada em busca de definir quem haverá de ser a nova guerreira de Yaci. Demonstrem a força de vossas almas: quem trazer a cabeça do monstro Curiguerê terá as bênçãos de Yaci. Sejam honradas entre si, lembrem-se que Yaci há de ver seus atos.

Agora os olhos do gigante brilharam de forma intensa, pois ele sabia que aquilo significava seu fim. Uma coisa que ele aprendeu era nunca ficar nervoso com coisas que não tinham jeito e apenas mantinha-se concentrado de forma a tentar procurar um meio de se defender. Logo, duas mulheres muito fortes encostaram nele: uma portava um escudo pequeno e uma espada em mãos enquanto nas costas carregava seu arco e suas flechas; a outra, usava duas espadas e carregava da mesma forma que a primeira seu arco e as flechas. Seus olhos encaravam os do gigante mas demonstravam medo, graças à frieza que o olhar dele passava.

Falaram em um idioma que ele não compreendia, como se estivessem concordando entre si sobre algo. No momento em que o soltaram, ele ergueu-se ferozmente, golpeando-as com muita força. Talvez o medo as tivesse distraído, e uma delas ainda assim conseguiu feri-lo no flanco esquerdo com um golpe de espada simultâneo ao golpe que ela havia defendido com o escudo. A outra tentou esquivar-se, porém, o braço do gigante foi mais rápido, acertando-a em cheio na barriga. A pancada a fez chocar-se contra uma grande árvore às suas costas, deixando-a desorientada. E então a caçada se iniciou.

A primeira, que conseguira ferir o flanco do gigante, levantou-se e observou o gigante correr em direção ao coração da floresta, pensando “lá sim, um teste de valor se inicia”. Ela saca com muita velocidade e destreza seu arco, armando-o com a mesma eficiência e atira. A flecha deslocou-se velozmente até que o gigante desapareceu. “Agora só a aproximação poderia definir algo” pensou a guerreira. Havia algumas tochas em partes da floresta que pertenciam às Icamiabas, mas nada muito relevante, pois a noite na floresta era extremamente lúgubre. Porém, nada poderia ferir a coragem destas guerreiras: elas tinham a Lua para guiá-las e protegê-las. A mulher ergueu sua espada e seu escudo mais uma vez, adentrando na floresta. A pouca luz vinda de Yaci era muito no coração daquela guerreira e a deixava contente, pois ela conseguia saber que sua deusa estava consigo, observando cada movimento seu. As entranhas da floresta eram ali, a parte densa da mesma, “onde estava o monstro” ela se pensava.

O gigante corria sem ser percebido, pois havia se distanciado o suficiente. O barulho de uma cachoeira próxima era muito forte e o impedia de ser ouvido, “Um rio – ele pensava –, nada melhor poderia acontecer”. De repente, quando se aproximava, ele escutou uma voz em sua mente: “- Você me ajudará porque eu te ajudarei; não te encontrarão, se você quiser. Não mais.”

O gigante parou sem entender o que estava acontecendo e lembrou-se também da flecha em suas costas. Ele parou um pouco

para retirá-la, e não conseguiu conter um grito. Vacilou, um grande erro. Duas lâminas saltaram sobre ele, portadas por um corpo feminino – o brilho das lâminas foi só o que ele viu. Apenas sentiu o ferro frio penetrar sua carne. No centro de seu tórax a primeira foi fincada e a segunda apenas cortou a sua mão, em uma tentativa inútil de evitar um golpe pior. Em seguida, ele tremeu e sua base fraquejou; o gigante debatia-se e a guerreira tentava aplicar o segundo golpe com a espada que ele segurara com a mão. Era impossível para ela vencê-lo em um embate de força.

Avistando o monstro, a guerreira largou seu escudo e sua espada, sacou seu arco mais uma vez e preparou-se para um último tiro. Havia alguém lutando contra o monstro que grunhia de modo incompreensível como uma fera. Era impossível para ela conceber que o ser que enfrentava aquele monstro fosse sua rival. Pouco importava. Ela disparou duas flechas simultâneas, e os dois caíram no grande rio que ali passava ferozmente. Ela correu até a margem do rio e nada havia lá, apenas as águas correndo, refletindo a face de Yaci que se mostrava triste com a ambição de sua guerreira.

A dor no peito era forte, ele lembrava do que acontecera e à sua frente uma mulher jazia sem o nariz e algumas outras partes do corpo, mas o mais interessante eram as duas flechas que estavam quebradas, enfiadas em suas costas. Ela estava morta, e exalava do corpo um forte fedor, mas não era isso que o incomodava. Ele não sabia onde estava. Era um lugar abaixo do solo, ele imaginava, uma gruta ou algo assim. As formações rochosas à sua frente tinham alguns desenhos que ele não conseguia compreender e ele então foi acompanhando as pinturas até completar um giro de quase 360 graus. À sua frente, estava uma estranha figura: um monstro com pele escamosa, que aparentava um tipo de monstro anfíbio. O gigante reconhecia aquela criatura: os membros de sua tribo sempre falavam sobre tais seres e diziam que os líderes tendiam a realizar acordos com estes monstros em busca de poder. Havia também a lenda de que eles haviam influenciado a história de seus ancestrais, mas pouco importava agora, pois ainda

havia algo perturbando sua cabeça. Seus pensamentos foram cortados pela voz gutural da criatura: “- Você me deve sua vida! Tem ódio no coração, faltava apenas isso em você, ódio e vingança. Eu esperei por esse dia e o acompanhei. Você me servirá: você pode ser mais do que imagina, meu servo.”

Era isso que ele sentia! Não podia compreender até aquele momento... Este sentimento era a vingança e era movida pelo ódio. Agora ele sabia e a desejava mais do que nunca. A cicatriz em seu peito clamava por isso e sua alma também...

DESAFIADORES DE DEUSES

A Humanidade evolui em velocidades cada vez maiores, provando a si própria ser capaz de romper limites e paradigmas de maneiras fantásticas. Enquanto em um certo século previa-se os fenômenos astronômicos sob conhecimentos falhos de astrologia e xamanismo, no século seguinte os astrolábios e sextantes guiavam grandes desbravadores através dos mares com precisão inacreditável. Em um certo ano o DNA é desvendado, mas a clonagem vem logo em seguida, poucas décadas depois.

Esta capacidade de transcender qualquer barreira é o maior dom dos seres humanos, mas geralmente sua maior frustração: não importa o quanto evoluam, o estágio divino está muito além de seus alcance, ou no máximo para um mínimo punhado de pessoas através dos milênios. Incapazes de superar os deuses, ou mesmo se equipararem, eles utilizam a crença e a mitologia para imaginar os seres que seriam capazes de enfrentar em igualdade os chamados deuses e imortais. Estes são os Gigantes.

Dotados de força descomunal e um profundo ódio pelas divindades dominadoras das mentes humanas, os Gigantes são por um lado o reflexo da vontade de destronar deuses, e por outro a face sombria da Humanidade que devora seus iguais. Gigantes são lendários por atacarem-se por provocações pífias, devorar qualquer ser vivo assim que sentem fome, e tratam humanos como simples gado. Ao mesmo tempo, lembram os deuses que nem mesmo eles estão garantidos em seus tronos celestiais.

Muitas entidades primordiais eram consideradas Gigantes, e por muitas vezes já batalharam contra os deuses e titãs em batalhas épicas pela supremacia dos mundos paradisíacos. Já outros Gigantes, com uma mortalidade semelhante à dos humanos, ainda afrontam a vontade divina ao agirem contra os seres humanos, como ditadores, monstros devoradores de peregrinos, ou deuses patronos de vilas e pequenas cidades.

O Netbook Gigantes Mitológicos, escrito por Henrique “Morcego” Santos e

Péricles “Thieface” Vinicius, com a colaboração de Brunno “Lobo” Silva, Tiago “Murazor” Maraschin e

Estefferson “Darkchet” Torres, entre muitos outros companheiros do Fórum Daemon, trata destes seres de grande estatura que não seguem os deuses convencionais, assumindo-se por vezes como eles próprios deuses.

Entre os tradicionais Gigantes da fantasia Kyclopes, Gigas e Trolls, passando pelos bíblicos Gibborim e os homéricos Korybantes, até os bizarros Gigantes maias Quinametzin e os orientais Kotan-Nukur, com destaque para os Gigantes brasileiros Curiguerês, todos terão suas regras para Personagens Jogadores, além de Poderes de Gigante, Itens Mágicos e Rituais que introduzirão com perfeição estes Gigantes ao cenário de Trevas.

PERSONAGENS GIGANTES

Um Personagem da raça Gigante constrói sua Ficha de Personagem com 250 pts de Perícia, 120 pts de Atributos, 5 pts de Aprimoramentos e 5 pts de Poderes de Gigante. O ganho de mais pontos vai continuar seguindo a mesma lógica que ocorre com os outros Seres Sobrenaturais de Trevas.

Os Gigantes Mortais pode assumir uma forma humana para se disfarçarem em meio aos humanos (pois estes Gigantes podem comprar o Aprimoramento Cresce-Míngua). Esta forma menor não pode ser mantida por muito tempo, exigindo tempo para se assumir a forma humana.

Quando compra um certo Tamanho na criação de Personagem, ele NUNCA MAIS poderá aumentar este Tamanho, sendo esta sua altura de Gigante. Caso ele queira a possibilidade de aumentar ainda mais de Tamanho, basta comprar o Tamanho como sendo realmente um Poder, e não Aprimoramento.

Tamanho

O Gigante possui um tamanho maior que os humanos. Todos eles já começam com o Nível 2 automaticamente, recebendo sem custo algum IP+1, FR+3 e CON+3. Nos outros Níveis, será necessário comprar com pontos de Aprimoramentos para possuir de modo permanente tal altura (que varia até 3m).

Nível 2: Até 4m de altura; +1 em IP; +6 em FR e em CON.

Nível 4: Até 8m de altura; +2 em IP; +9 em FR e em CON.

Nível 6: Até 16m de altura; +2 em IP; +12 em FR e em CON.

Nível 8: Até 32m de altura; +3 em IP; +15 em FR e em CON.

Nível 10: Até 50m de altura; +3 em IP; +18 em FR e em CON.

Nível 12: Até 100m de altura; +4 em IP; +21 em FR e em CON.

Perícias e Testes

Os testes de personagens gigantes são idênticos aos testes realizados por seres de tamanho semelhante ao humano. Porém, muitos destes testes são Normais apenas em ambientes naturais (ou seja, longe dos inventos e construções humanas).

O porquê é simples: humanos têm suas construções e inventos com uma média básica, incluindo casas e ferramentas, alcançando alturas máximas de 2,80m de altura para pessoas de no máximo 2m, sendo que pessoas acima desta altura é algo muito raro.

Portanto, todo ser com mais de 2,50m sentirá uma certa dificuldade de interagir no mundo humano, e todas as Perícias de um gigante com mais de 3m que necessite ser usada com algum apetrecho humano serão penalizadas, sendo testadas com -20%, a menos que o gigante possua alguma forma de assumir o tamanho humano. Uma exceção a esta regra são os gigantes que de alguma forma tenham vivido entre os humanos e aprendido a lidar com suas limitações para com o uso dos inventos criados por eles, de maneira que não há para estes raros gigantes penalidade alguma na utilização de itens de tamanho humano (decidir se haverá ou não penalidade fica a cargo do Mestre).

Capacidades físicas

Gigantes possuem o dobro da capacidade de respiração de um ser humano, devido ao tamanho dos pulmões; da mesma forma, os gigantes precisam do dobro dos alimentos que normalmente um humano consumiria. Conseguem correr um pouco mais do que os humanos graças ao seu tamanho e por um pouco mais de tempo. A velocidade de um gigante pode ser vista na tabela de acordo com sua AGI, mas com um acréscimo de 25% da velocidade em m/s para cada metro acima de 2m de altura.

Ex 1: um gigante de 3m com AGI 20.
AGI 20 = 12m/s(média para humanos) + 25% de 12 = 3. Então temos 15m/s, a velocidade do gigante.

Ex: 2 Caso ele tivesse 4m, ele teria 50% do valor em m/s e somado ao mesmo.

AGI 20 = 12m/s, 50% de 12 é 6, então temos 12m/s + 6m/s; sendo assim, um gigante de 4 metros com Agilidade 20 se move a 18m/s.

Regras de Combate de Gigantes

Os combates de gigantes contra gigantes são basicamente a mesma coisa de um combate de seres de porte normal, porém, entre um ser de porte normal e um gigante, as regras mudam em alguns parâmetros, definidos a seguir.

Combate Desarmado

Em um combate entre um gigante e um ser de tamanho normal, as regras favorecem o de tamanho menor. Para cada metro de diferença entre o gigante e o ser que o enfrenta, o de menor porte recebe um bônus de +5% em AGI e DEX. A explicação para este bônus é que o gigante é muito mais fácil de ser acertado e muito mais fácil de ser percebido ao se mover. Os gigantes não são corpulentos a ponto de se moverem lentamente como muitos pensam: eles têm sua velocidade proporcional a seu corpo, e os bônus são relativos à facilidade que se tem de acertar o corpo do gigante e de se defender esquivando-se, por ser muito mais fácil ver seus golpes se deslocando. Estes bônus são aplicados apenas em situações em que o combatente de menor porte esteja atento e ciente do golpe ou do combate.

Combate Armado

Armas brancas

Mesmas regras de combate desarmado, com exceção de armas brancas de ataque a distância, como Arcos e Bestas. Estas seguem as regras gerais de armas de fogo abaixo.

Armas de fogo

Qualquer tiro contra um gigante é mais fácil: para cada 50cm de altura acima de 2m, o atacante recebe um bônus de +5% (este bônus não pode ir além de +30%).

Mira

Fazendo mira, o atacante tem sucesso automático no teste de ataque. Este caso se aplica somente se cumpridos todos os requisitos da manobra Mira.

Rajada Frontal

Em uma rajada frontal contra um gigante sem cobertura, é garantido que 2 tiros sejam acertados para cada rajada de 10 tiros.

Arco

Em um rajada em arco, é garantido sempre que são acertados 1 tiro a cada rajada de 10 balas.

Cresce-Míngua

Aprimoramento de 3 pts ou 5 pts

Aprimoramento permitido somente aos Gigantes, ele permite à criatura controlar sua altura em qualquer valor entre a altura de um humano comum (cerca de 1,65m) até sua verdadeira altura de Gigante. A mudança de uma altura a outra dura 1 rodada e exige concentração total do Gigante.

Pagando 5 pts por este Aprimoramento, o Gigante terá a capacidade de mudar seu tamanho para menos que a altura humana, em uma taxa percentual igual a seu valor de teste em CON.

Ex: um Gigante de CON 18 (72% no teste) com Cresce-Míngua em 5 pts pode diminuir até a uma altura 72% menor que a humana (ou seja, assumirá 28% de 1,65m em altura, igual a 46,2cm).

CURIGUERÊS

“*Heracles Tropicais*”

Origem

Em tempos muito antigos, na borda do grande cerrado, havia uma enorme árvore, cujos ramos abrigavam o ninho de uma águia gigantesca. Suas garras eram tão grossas quanto um tronco de árvore, a cavidade de sua boca era parecida com a fauce do tapir, suas plumas lembravam folhas de bananeira e seus olhos eram de um tamanho aterrorizador. A ave ameaçava a segurança dos índios, e já havia devorado muitos deles: facilmente os tomava em suas garras enormes e os levava pelos ares. Os índios viviam aterrorizados, e temendo-a, nem se arriscavam a ir para fora da aldeia.

A terrível ave de rapina devorou a tia dos dois poderosos ancestrais dos Caiapós e muitos outros índios. Um pai criou dois de seus filhos debaixo da água, para que através disto eles se tornassem gigantes e fortes, capazes de matarem a tão temida ave, e vingarem assim a morte de seus parentes. Seus nomes eram: Kukrüt-kakó (osso de tapir) e Ngo-kon-ngri (cabaça pequena).

O pai construiu para as crianças uma armação de madeira com a qual as mergulhou na água; esta armação mística não permitia que saíssem da água, de modo a ficarem de fora apenas os seus rostos. De cinco em cinco dias, a mãe ia ver seus filhos e lhes levava beiju de mandioca, para comerem. O rio em cujas águas eles se tornaram gigantes era o Koka-ti, o grande Araguaia. Naquele tempo, os indígenas eram todos muito pequenos e fracos, e somente estes dois meninos do rio cresceram gigantes, graças ao ritual. Entretanto, os índios da aldeia nada sabiam sobre eles, apenas os xamãs e curandeiros da tribo que tinham conhecimento disso e do ritual, e também seus pais que sempre os visitavam.

Quando tornaram-se homens, o pai deixou que saíssem das águas, e foi quando passaram a viver na aldeia na companhia de seus pais. Porém, todos se amedrontaram

com aqueles gigantes, dos quais o pai e a mãe jamais lhes haviam falado. O pai então construiu para os filhos uma casa gigante e lhes falou da ave rapina que tinha devorado sua tia paterna. Então, os filhos partiram em busca da ave, a fim de vingar a morte da tia e dos outros índios que haviam morrido.

Os homens gigantes foram até a árvore onde estava o ninho da águia, armados de machado e lança, cuja ponta era feita de um grande osso de jaguar. Ao aproximarem-se, a águia os avistou e imediatamente precipitou-se sobre um dos homens, que se defendeu com o machado. O outro veio então correndo e matou-a com a ponta óssea da lança. Na luta entre a águia e os dois indígenas, a ave perdeu sua penugem. Os dois ancestrais Caiapós sopraram no monte de penas, espalhando-as em todas as direções do vento. Com isso, a penugem transformou-se em pássaros pequenos e, desde então, existem pássaros de toda espécie.

História

Esta foi a primeira vez que este ritual foi utilizado. Mais tarde, os Guacaris utilizaram-no para transformar seus filhos homens abandonados pelas Icamiabas em gigantes, para mais tarde as atacá-las covardemente. Entretanto, desta vez não foi muito bem o esperado que aconteceu: os Curiguerês, que assim foram chamados graças ao mais velho deles, atacaram e destruíram as Icamiabas como vingança pelos seus irmãos que não foram libertos e sim mortos por elas, quase as destruindo por completo. Porém, após os ataques, eles partiram em uma ofensiva contra seus próprios pais, graças aos demônios Ipupiaras que os haviam instigado a tal ato (como forma de retribuição aos muito anos que eles viveram presos naqueles lagos através de poderosos rituais). Assim, eles eliminaram todos os Guacaris da região do Amazonas, e após tal ato migraram para a região do Rio

Purus, onde habitam em um região inacessível ao homem, uma espécie de região da Arcádia na Terra.

Uma característica interessante é a constante aparição dos Curiguerês em guerras civis no território brasileiro: foram muito atuantes como defensores dos quilombos logo que surgiam em suas florestas; sabe-se de rumores sobre Curiguerês auxiliando o Arraial de Canudos contra os exércitos republicanos; muitos tornaram-se subversivos contra o Estado Novo de Getúlio Vargas e a ditadura militar.

Recentemente, os Ipupiaras têm se aliado com mais intensidade aos Curiguerês, fazendo-os perder o espírito protetor e assumindo personalidades mais malignas, egoístas e vingativas, agindo sob os desígnios de seus mestres abissais.

Características

Os Curiguerês são homens gigantes de pele marrom como o bronze, muito semelhantes aos índios, medindo aproximadamente 3,5 a 4,0m, ou em casos especiais um pouco mais altos. Também existe uma variação no nome destes Gigantes muito conhecida como Cresce-Míngua, devido ao poder de se esticarem aumentando o seu tamanho e diminuir à vontade – eles foram vistos mais vezes usando essas habilidades na região Nordeste do Brasil, onde receberam esse nome. O fato de poderem se esticar ou diminuir só é um poder da espécie, mas muitos acham que eles são um outro tipo de criatura (na verdade, eles diminuem seu tamanho natural até o padrão humano ou até menor, e o poder de crescer de tamanho nada mais é que a capacidade de voltarem a seu tamanho normal). Eles também possuem habilidades na água muito elevadas e um fôlego mais de dez vezes superior ao de um humano normal, graças ao processo de sua origem. No geral, tendem a ser muito agressivos, são fortes aliados dos Ipupiaras (citados no Abismo) e de sua Sociedade Secreta e também grandes inimigos das Icamias, que os caçam por vingança até os tempos atuais, com sua Sociedade Secreta das Icamias.

Sua origem se dá atualmente por meio de reprodução normal, como ocorre com os

seres humanos. Ou seja, através do ato sexual entre o macho e a fêmea da espécie surgem novos Curiguerês.

Território e Locais de Atuação

Os Heracles Tropicais têm como território central as margens do Rio Purus, na Amazônia. Lá existe a comunidade dos Curiguerês que cultuam fanaticamente os Ipupiaras e seus senhores, o Grande Ipupiará e o Míngusoto. Dentro deste território, os Gigantes indígenas realizam rituais muito similares aos da Ordem de Dagon, na verdade a ordem mística original da qual os Servos do Grande Ipupiará fazem parte.

Com o passar dos séculos as várias tribos indígenas brasileiras tomaram conhecimento do ritual de criação dos Curiguerês, criando alguns rebentos sem conhecimento dos Ipupiaras ou mesmo do território no Rio Purus. Os Curiguerês do Rio Purus então decidiram enviar batedores para encontrarem todos os Curiguerês perdidos pelo território brasileiro a fim de “convertê-los” aos Servos do Grande Ipupiará.

GIBBORIM

“Poderosos”

Origem

Os conhecidos Gigantes mencionados na Bíblia são outra opção para os filhos de Anjos com Humanos. Além dos Nephilins, humanos comuns que lembram-se perfeitamente de suas encarnações anteriores, ainda há os Gibborims, seres de grande estatura.

Os Grigori, 300 Anjos que protegeriam a Terra e seus habitantes sob o comando de Samyaza, um dia sentiram o desejo de copularem com as humanas, e desviaram-se de seu caminho original. A partir de então, deixaram de ensinar sobre a agricultura, a forja e os ritos a Demiurge e passaram a ensinar a Magia Negra e as artes da guerra.

Seus filhos foram criados para serem os grandes reis dos meros humanos, e receberam o nome de Gibborim (ou Geber), que significa “Homens Poderosos”. Desde a infância eram treinados para liderar os humanos, e seguirem a vontade dos Anjos Caídos, seus pais.

Na época logo antes do Dilúvio, havia 6 grandes reis Gibborim: Anakim (Usuário dos Colares), Emim (Assustador), Horim (Habitante das Cavernas), Awwim (Devastador), Zamzummim (Realizador) e Rephaim (Enfraquecedor). Os Gibborims Anakim, Emim, Awwim e Zamzummim formaram uma aliança e fundaram a cidade de Kiriath-Arba (a Cidade dos Quatro).

Logo, os 4 tetrarcas combateram Horim e sua tribo, exterminando-a (há rumores sobre um grupo deles que fugiu para o deserto de gelo, e vive até hoje nas cavernas glaciais. Estas cavernas glaciais seriam o Himalaia, devido à proximidade com o Oriente Médio).

Rephaim liderou sua tribo contra a tetrarquia e invadiu Kiriath-Arba. A sanguinolenta batalha durou muito tempo, mas Rephaim saiu vitorioso (sem matar os 4 reis), e mudou o nome da cidade para Iremsha (a Cidade do Um). Após uma

geração humana (entre 100 e 200 anos naquele tempo), Zamzummim adquiriu poder sobre as tempestades e enfrentou pessoalmente Rephaim, matando-o. Após sua vitória, os Gibborim deixaram de batalhar entre si e voltaram-se contra a Humanidade.

Sua fome foi suficiente para acabar com todas as reservas das cidades humanas, e neste momento de desespero é que a relação entre Humanos e os Gibborim piorou. Os Gigantes Semitas então decidiram se alimentar da carne humana para sobreviverem.

A partir deste momento Noé foi contatado pelos Anjos de Demiurge e construiu a arca, salvando unicamente o Gibborim Og, que prometera servir ao Homem até o fim de sua vida.

História

Após o extermínio da maioria dos Gibborim durante a época do Primeiro Testamento da Bíblia, restaram somente alguns representantes das Tribos Anakim, Emim, Horim, Rephaim e Zamzummim, com a completa eliminação dos Awwim. Os Anakim conseguiram apoio e proteção com a Ordem de Dagon, mantendo-se como verdadeiros guerreiros de elite da Ordem.

Quanto aos Horim, acredita-se que os Jebusitas foram exterminados logo após a criação da Ordem do Templo de Salomão, enquanto os Perizzitas teriam fugido para a Arcádia (teoria não confirmada) ou para o Himalaia, sendo chamados de Mi-Go (Abomináveis Homens das Neves).

Os pouquíssimos Emim sobreviventes fugiram para as ilhas do Mediterrâneo, encontrando-se muitas vezes com os Gigantes Ciclopes e batalhando por territórios próprios. Muitas lendas celtas sobre Fomorianos que viviam nos mares do sul na verdade se referiam a estes Emim.

Os Gigantes Zamzummim, tidos como deuses das tempestades principalmente pelos

povos da Samotrácia, decidiram se expandir também para Tebas, Lemnos, Frígia, Macedônia e até como deuses celestes para alguns povos israelitas que não se converteram à crença do Deus Único. A maioria dos Zamzummim se concentrou na região da Fenícia, tornando-se muitos de seus deuses-patronos. Vinculados ao Orfismo e à Mitologia Greco-Romana, foram considerados filhos do deus Vulcano, e sabe-se somente de quatro deles que realmente influenciaram a religião greco-romana (Axieros, Axio-Kersa, Axiokersos e Kadmilos). Sua Ordem, o Yeled Sufa (“Filhos das Tempestades”), os manteve unidos em seus interesses próprios, como uma força independente no Oriente Médio, na Anatólia e nas suas proximidades.

Durante as expansões romanas, estes quatro Zamzummim espalharam-se pela Europa, cada um fundando uma fortaleza que formaria um quadrado perfeito tendo seus castelos como arestas. Uma destas fortalezas foi destruída por Carlos Magno e seus Paladinos durante a expansão do Império Franco, e Axiokersos foi destruído. Os Emim passam a ser alvos de lendas sobre gigantes dos mares, e caçados sem piedade pelas primeiras Ordens Medievais de Templários marítimos (Ordem de Malta, por exemplo). A religião persa é combatida pelo Islamismo e seus Malaks, que matam todo Rephaim e Anakim que encontram. Os Anakim ainda se defendem a partir de seus contatos com os Magos Aquos, mas os Rephaim são obrigados a viver constantemente entre a Terra e o Umbral, iniciando-se assim as lendas sobre os espíritos do deserto e dos pesadelos dos nômades árabes.

Durante as Grandes Navegações e o Colonialismo, os Zamzummim aproveitam a ocasião para conquistar a América a partir do Yeled Sufa. Eles passam a viajar em grande quantidade em direção ao Novo Mundo, buscando substituir os deuses das chuvas e trovões através do combate direto com tais entidades (normalmente arkanitas ou até infernitas). Sabe-se de um colossal navio que partira da cidade de Sídón (onde atualmente fica o Líbano) contendo quase cem Zamzummim e Rephaim, mas que afundou no meio do Oceano Atlântico; não se conhece o destino destes Gibborim, mas

acredita-se que tenham realizado uma viagem astral e atualmente encontram-se no Sheol (nos últimos Círculos do Inferno).

Atualmente, é extremamente raro encontrar um Gibborim, com exceção de uma busca muito focada nos membros da Ordem de Dagon, ou se o estudioso possuir conhecimento suficiente em Ordens obscuras de Magia Cabalística no Oriente Médio, como o Yeled Sufa. As 60 cidades dos Rephaim ainda se mantêm no Oriente Médio, ocultas magicamente dos olhos Mundanos, e podem ser consideradas como os locais mais fáceis para se encontrar um Gibborim, desde que se saiba os Rituais para encontrá-las.

Há uma lenda entre os Gibborim que anuncia o Juízo Final quando as 6 Tribos Gibborim finalmente se reencontrarem, mantendo a preocupação do Arkanun Arcanorum com relação a uma nova superpopulação de Gibborim, desta vez em escala mundial...

Tribos e Territórios

Anakim: Os Usuários de Colares, como também são conhecidos, habitavam a área a Leste do Rio Jordão, disputando Moab e Edom com os Gigantes Zamzummim, e também dominavam a própria Canaã e as redondezas de Hebron. Josué enfrentou com um grande exército os Anakim, expulsando-os de Canaã, e obrigando-os a se espalharem pela região. As cidades de Gaza, Gath e Ashdod tornaram-se refúgios aos Anakim, além de tornarem-se cidadãos comuns (e não mais uma raça dominadora) entre os Filisteus adoradores de Dagon. Sabe-se de muitos Anakim que fazem parte dos Magos Aquos ocidentais.

Awwim: Descendentes do lendário Awwim (o Devastador), estes Gibborim na verdade perderam muito da alma guerreira e heróica de seu primeiro rei. Os Awwim viviam nas planícies próximas a Gaza, e tiveram de enfrentar um exército vindo de Caphtor (atual Chipre). Após anos de guerra, os Gibborim foram vencidos e os que restaram fugiram para o deserto, fundando uma única cidade com os sobreviventes. Mais tarde, o bíblico Benjamim e seus exércitos aniquilaram a última cidade Awwim,

acabando com esta Tribo de Gigantes Semitas.

Emim: Conhecidos por suas aparências deformadas e comportamentos monstruosos, os Emim (que significa Assustadores) viviam nas proximidades de Moab, e disputavam territórios com os Anakim e os Zamzummim. Muitos estudiosos suspeitam da semelhança na aparência entre os Emim e os Fomorianos, arkanitas que influenciaram a mitologia celta.

Horim: Em Seir, uma cadeia montanhosa próxima a Elam, viviam os Horim, ou Habitantes das Cavernas, devido à sua predileção por ambientes subterrâneos. Eram considerados um povo pacífico, e inclusive por este motivo foram quase exterminados pelo rei elamita Chedorlaomer (um Rephaim). Poucos deles restaram no território, enquanto dois pequenos grupos fugiram (um para perto de Jerusalém - chamados Jebusitas - e outro para outra cadeia montanhosa coberta por uma floresta - chamados Perizzitas). Eles são muito peludos e semelhantes a verdadeiros Neanderthais gigantes (a maioria das supostas ossadas de gigantes encontradas por cientistas são provenientes dos Horim - mais especificamente dos Perizzitas).

Rephaim: A Tribo mais numerosa, os Rephaim ocuparam quase toda a extensão entre a Transjordânia e Canaã. Um local especial era o Vale dos Rephaim, que compreendia o sudeste de Jerusalém, começando no vale de Hinnom e estendendo-se por mais 5km ao longo da estrada para Belém. Sabe-se de um reino Rephaim composto por 60 cidades sob a liderança de Argob. O mais conhecido Gigante bíblico, Golias de Gath, era um Rephaim. Mesmo com a destruição de tantas Tribos ao longo dos séculos, os Rephaim ainda são numerosos nas regiões do Oriente Médio, embora vivam em cidades magicamente ocultas da população Mundana. É dito que os Rephaim ainda possuem grande ligação com o Mundo dos Mortos, agindo muitas vezes como fantasmas do deserto e dos sonhos.

Zamzummim: Os Zamzummim reinavam sobre os povos chamados Ammonitas e Moabitas, em um território localizado a Leste do Rio Jordão, mais especificamente do Rio Jabbok indo ao sul até o Rio Arnon, compreendendo também os territórios

chamados de Reuben e Gad. Os Zamzummim (ou simplesmente Zumim) são considerados os mais poderosos dos Gibborim no uso da Magia Cabalística, principalmente no Caminho das Tempestades (Ar + Luz). O rei Og de Bashan, famoso pelo modo avançado como liderava os humanos Ammonitas e Moabitas, prosperou até a chegada dos hebreus na época do Êxodo, quando ele desconheceu a ligação entre Moisés e Noé (que o salvou e em troca obteve o apoio incondicional de Og). Og tentou destruir os Hebreus, mas acabou destruído na batalha de Edrei.

Panteão Gibborim

Os Gibborim não possuíam um panteão muito grande para venerar, porém, as entidades às quais serviam detinham muito poder.

Acmon: Um Gibborim muito antigo, um dos filhos diretos dos Anjos Grigori. Após poucos séculos, foi elevado à condição de deus neste panteão

Astarte: deusa da Lua, venerada pelos Rephaim de Ashteroth Karnaim e em Biblos. Era considerada a filha do deus Bhaal.

Bhaal: poderoso deus do trovão dos Filisteus, Golias de Gath era seu mais fiel seguidor. Bhaal também era chamado de Príncipe Bhaal, porque era considerado filho do poderoso Dagon, além dos epítetos “Cavalegador de Nuvens” e “Senhor da Terra”.

Bhaalzebub: deus Filisteu chamado de “Senhor das Moscas” e líder de uma ordem secreta chamada “Ordem da Mosca”. Um dos três grandes governantes do Inferno.

Dagon: tenebrita, deus-monstro das águas e líder máximo da Ordem de Dagon.

Shamash: deus-sol, venerado pelas cidades fenícias

Havia ainda outros deuses, mas muitos deles eram na verdade os Zammzumim da Yeled Sufa que assumiam a identidade divina frente aos povos de Canaã e dos Fenícios (e algumas exceções óbvias, como Eshmun, Melqart, Jamm e Zarich).

GIGAS

“Enormes”

Origem

Pouco depois que Gaea e Uranus romperam a barreira de Edhen para Paradísia, seus descendentes formaram basicamente três grandes raças: as poderosas personificações da natureza Titãs, os brutais Hekatoncheiros, e os criadores das tempestades Ciclopes.

Os Gigas eram Gigantes nascidos do sangue de Urano derramado sobre Gaea (a Terra), fato que ocorreu quando Uranus fora castrado por seu filho Cronos.

Os gigantes primordiais ergueram-se em um exército contra os deuses olímpicos, com o intuito de acabar com o seu reinado sobre a influência de Gaea, sua mãe, e por vingança por Zeus ter destronado seu filho Cronos.

Eles enfrentaram a força dos deuses olímpicos no que foi conhecido como Gigantomachia. Neste combate, quando os Gigantes Urânios vieram desafiar os deuses, estes já estavam preparados para a batalha, com suas armas poderosas e a adição de Heracles (Hércules) a seu lado, e venceram os Gigantes, firmando seu reinado sobre a terra, céu e mar. Os Gigantes Urânios foram confinados ao Hades ou sob a terra – os mitos dizem que desde então existem os terremotos e outras catástrofes ligadas a tremores de terra, incluindo atividades vulcânicas.

Os Gigantes tiveram seus descendentes e estes procriaram, espalhando uma raça de homens gigantes que se espalhou por muitos lugares da Grécia. Na mitologia grega, alguns deuses às vezes podiam ter filhos gigantes ao se relacionarem com mortais ou também com outros deuses (estes últimos não se enquadram nesta raça, pois são seres divinos com imensos poderes, sendo apenas usados como NPCs).

História e Locais de Atuação

Os Gigas eram razoavelmente bem aceitos na sociedade grega em geral, como guerreiros nos exércitos com grande poder, porém, muitos migravam para as terras da Ática – mais especificamente na localidade de Coridalos, onde existiam muitos homens normais e muitos Gigas. Os Gigas sobrepujavam os homens à força e essa região tornou-se muito mal vista pelos gregos, até que um gigante muito antigo resolveu pensar em uma solução para essa situação: este gigante era Polipemo, que nomeou-se Procusto, o Esticador. Procusto mandou que fizessem uma cama para gigantes e uma para homens; na cama dos homens, ele colocava os gigantes e as pernas eram cortadas à medida que se encaixassem na cama e os homens eram colocados na cama dos gigantes de modo que os esticavam até que ficassem do mesmo tamanho da cama. Mais tarde, o grande herói Teseu resolveu acabar com a loucura de Procusto; ele o jogou sobre a cama que feita para os homens e cortou sua pernas. Ainda assim ele era um gigante muito antigo e alto, e por causa disto sua cabeça estava para fora da cama. Teseu cortou então sua cabeça, que murmurava ainda “Eu nada fiz de mal para os homens”.

Com o passar do tempo as pessoas perderam a crença nos deuses, assim como outros seres inteligentes que não fossem humanos começaram a ser caçados e destruídos, passando ser tão raros que viraram lendas; como os Gigas desde sua origem sempre foram muito raros, eles cada vez mais foram desaparecendo dos meios mortais, mas muitos ainda se escondem na região onde se localiza a Grécia, em ilhas isoladas ou em proximidades vulcânicas. A grande maioria partiu para a Arcádia, enquanto outros continuam nas regiões gregas, tangentes à Velha Arcádia. Nos tempos atuais tendem a se aliar aos Kyclopes que ainda habitam a terra, e a grande maioria

foi junto com os Kyclopes, os antigos Deuses de Olympus e grande parte do povo grego para Neokósmos.

Características

O Gigas nada mais é que basicamente um humano muito grande. Geralmente, os Gigas possuem muitos pêlos pelo corpo (o que os faz parecer com Ogros), possuem a face com traços grossos, pele muito dura e a metade inferior do seu corpo pode adquirir características de serpente graças à sua descendência ligada aos Gigantes Urânios, embora haja exceções (como por exemplo os Gigas que podem ter sido gerados de formas diferentes já citada acima, ou até mesmo os descendentes dos Gigas já de gerações distantes, como é o caso dos Gigas dos tempos atuais).

Em termos práticos, o filho de um Gigas homem com uma Gigas mulher tem grandes possibilidades de nascer com a metade inferior do seu corpo de serpente, e o de um Gigas com um humano normal pode ou não nascer gigante ou ter a metade inferior do seu corpo de serpente. Isto não é nenhum problema para eles, pois eles podem facilmente esconder sua aparência real, e muitos podem até mesmo se transformar em humanos.



KORYBANTES

“Dançarinos da Korybas”

Origem e História

Cria de Réia, Hoplodamos foi o protetor pessoal desta Titânida quando Khronos tentou atacá-la (ao descobrir que Zeus não foi engolido). Hoplodamos (“Homem Armado”) liderou os arkanitas Dáctilos na missão de esconderem Zeus e treiná-lo nas artes da guerra e da magia. Réia então presenteou Hoplodamos com dez Hekatérides, as fêmeas dos Dáctilos. Enquanto os Dáctilos e as Hekatérides viveram concentrados no Monte Ida sob a liderança da rainha Ninfa Amaltéia, Hoplodamos vagou pelo território helênico com suas dez esposas. Cada um de seus filhos, homens e mulheres, tinha uma altura imensa, assim como o próprio Hoplodamos, e foram ensinados pelo pai a utilizar a ritualística dança armada chamada Korybas, dança esta criada pelos Dáctilos e ensinada a Zeus.

Após os eventos que removeram os verdadeiros deuses gregos de Olympus, um novo panteão assumiu esta cidade paradisiana e disseminou a religião órfica pela Grécia, tendo como principais representantes os próprios Korybantes.

Com as invasões romanas, os Korybantes foram forçados a se retirarem para a região da Samotrácia, deturpando certos aspectos do Orfismo e assim contatando algumas criaturas dos planos inferiores com o auxílio de várias Sibilas.

Atualmente, os raros Korybantes que ousam se aventurar fora da Samotrácia são encarados como arautos de espíritos dos mundos inferiores, ou, mais raro ainda, como representantes da própria Casa de Chronos.

Características

Todos os Korybantes são descendentes da Ninfa-Cabra Amaltéia, que amamentou Zeus quando este foi escondido na Terra para seu pai Chronos não percebê-lo. Não se sabe

a exata origem de Hoplodamos, mas sabe-se que Hoplodamos é o pai de todos os Korybantes, e Amaltéia é a “avó” deles, a principal ancestral, venerada por eles na constelação de Áries (que eles chamam de Beliéer).

Sua aparência é perfeitamente humana, embora tenham a possibilidade de assumirem características animais, como chifres e patas de bode, face caprina ou barba de bode. O único Korybante conhecido com a forma táurica (como um centauro) é o próprio Hoplodamos, que pode assumir estas quatro patas de bode quando se transforma no que os Korybantes chamam de Forma Beliéer.

São extremamente ritualísticos e tradicionais, venerando Amaltéia e Hoplodamos em primeiro lugar e Zeus como “o maior dos Dáctilos”. Criam uma relação de pai e filho com o Herói que assumem como pupilo, sendo capazes de morrerem para que seu protegido possa tornar-se alguém de grande renome e mereça ter sua alma levada ao Olympus para viver entre os deuses, e não viver como uma sombra eclipsada nas terras de Hades, no Inferno.

Área de Atuação

Os Korybantes costumam se manter na Samotrácia (uma ilha ao norte do Mar Egeu), onde controlam a sede da religião neopagã órfica. Todo o Mar Egeu torna-se uma área de atuação destes Gigantes, com diversos deles assumindo uma espécie de papel de “guardião da caverna oculta”: criaturas catárticas que agem para a iniciação dos Heróis da Era Mítica.

Como são extremamente raros os Heróis que atualmente se dispõem aos rituais iniciáticos dos antigos gregos, estes Korybantes tornam-se criaturas solitárias e às vezes até seqüestram pessoas para que não se sintam solitários.

KOTAN-NUKUR

“Homens da Vila”

Origem

Na antiga língua dos bárbaros japoneses Ainu, Kotan significava vila, mas também passou a significar os próprios habitantes desta vila. Os seres obscuros cultuados como deuses pelos Ainu (chamados Kamui), presenteavam de tempos em tempos uma criança, nascida do ventre de uma xamã Ainu. É dito que durante uma noite especial para rituais Ainu, a xamã pode escolher qual Kamui aparecerá em seu quarto e a engravidará, de modo que o Kamui possuirá o corpo de um “homem da vila” escolhido pelos grandes xamãs, e a engravidará.

Conta-se que estas crianças nasciam normais, mas seu ritmo de crescimento a partir dos 5 anos era inacreditável, e já na adolescência eles já alcançavam mais de 5m de altura. Já na cultura Buryat (da Mongólia), estas mesmas entidades eram chamadas de Tengri, e é dos Buryat que surgiu o nome Kotan-Nukur.

Já nas lendas do Japão, estes Gigantes eram chamados de Kyoshinhei (Guerreiros-Deuses Gigantes), e eram considerados os grandes senhores das terras até o tempo em que os Humanos tornaram-se muito populosos. Neste instante, os Kyoshinhei e os Humanos batalharam contra si nos Sete Dias de Fogo, em que os Kyoshinhei foram exterminados por atuação dos deuses xinto, mas reduziram a Humanidade a quase nada. Os Kyoshinhei eram híbridos de Humanos com Mitsukai (os Anjos de Amaterasu). Até os Sete Dias de Fogo, o deus maior dos Kyoshinhei era Oberisuku o Atormentador, filho de dois deuses malignos exilados de Amaterasu.

Para os mongóis, existia um sistema feudal de vassalagem, que chamava os cavaleiros leais a um senhor feudal de Nukur. Muitas vezes, os filhos de Tengri com Humanos eram imediatamente colocados no sistema como Nukur.

Quando o Budismo se disseminou pela Ásia, os Kotan-Nukur foram caçados impiedosamente, mesmo os Gigantes budistas. Com isto, os rituais que criavam os híbridos de Kamui/Tengri/Mitsukai tornaram-se cada vez mais raros, a ponto de haver a última lenda sobre Kotan-Nukur no fim do século XIX, depois de séculos sem a menção de um único Gigante asiático.

História

Alguns séculos antes de Christos, as culturas Buryat e Ainu se desenvolviam em seus respectivos locais. Um grupo de entidades de origens diversas utilizava as regiões dos Buryat e dos Ainu para obscuros rituais, mesmo antes do surgimento destes povos.

Quando os Humanos tiveram contato com estes espíritos, os consideraram deuses e passaram a venerá-los, chamando-os de Tengri (na Mongólia) ou Kamui (no Japão). Alguns espíritos exigiam sacrifícios, enquanto outros prezavam pela evolução espiritual de seus seguidores. Com o tempo, estes espíritos decidiram criar representantes diretos no Plano Físico, e criaram um ritual em que possuiriam o corpo de um “Invólucro” para engravidarem uma virgem.

Já nas culturas do sul do Japão, os próprios Anjos de Amaterasu é que engravidavam os Humanos, sem haver a presença destes espíritos misteriosos. Os Kyoshinhei eram considerados como uma classe de deuses menores, que intermediavam os maiores deuses entre os mortais.

Os filhos destes espíritos e Anjos tornaram-se os Kotan-Nukur. Na época da expansão do Budismo na China, dezenas de Kotan-Nukur foram mortos, e muitos deles tiveram de se refugiar em locais inóspitos, como o próprio Deserto de Gobi. Com o tempo, as culturas Buryat e Ainu foram se extinguindo, e seus espíritos cada vez

ficavam mais distantes, até atualmente os Tengri influenciarem somente a Sociedade dos Turbantes Amarelos, e os Kamui influenciarem somente a Sociedade do Oceano Escuro.

Com relação à etnia dos Kyoshinhei, eles também mantêm-se muito raros, preferindo vilas isoladas entre as montanhas para viver, ou mesmo nas florestas.

Território e Locais de Atuação

Os Kotan-Nukur se concentram pelo território asiático, sempre inseridos na sociedade humana. O deserto de Gobi e as Cordilheiras do Japão são os locais de onde mais lendas surgiram sobre estes Gigantes, e portanto há uma tendência maior para a aparição deles nestes locais.

Os espíritos Tengri/Kamui costumavam influenciar o norte asiático (com exceção das terras siberianas), sendo este o motivo da maior incidência de Kotan-Nukur nestes locais. No sul do Japão, na Coreia e no norte da China podem surgir Kotan-Nukur, mas serão muito raros: estas regiões têm uma tradição budista muito forte, que combatia as forças inumanas, impedindo que os Kotan-Nukur continuassem vivos por muito tempo.

Atualmente, há rumores sobre uma vila chamada Pejite, no Japão, que abriga um Kotan-Nukur. Ele protege a vila contra qualquer ameaça, e dizem que ele sabe o segredo da origem e do destino dos Kotan-Nukur.



KYCLOPES

“Olhos Redondos”

Origem

Pouco depois que Gaea e Uranus romperam a barreira de Edhen para Paradísia, seus descendentes formaram basicamente três grandes raças: as poderosas personificações da natureza Titãs, os brutais Hekatoncheiros, e os criadores das tempestades chamados Ciclopes. Eles eram em três (Brontes, Arges e Estéropes), e tinham uma energia divina muito alta. Após a Titanomaquia, os três Ciclopes tornaram-se aliados de Zeus e mantiveram-se como ferreiros assistentes de Hephaestus. Tempos depois, todos seriam exterminados por Apolo em um momento de fúria.

Estes três Ciclopes, porém, estavam no mesmo nível que os deuses de Paradísia. Já os seres ciclópicos que habitavam a Terra, nada mais eram que Gigantes de vida longa, sem grandiosos poderes sobre as tempestades.

Originalmente chamados de Triamantes, depois assumiram o nome de Kyclopes (Kyclops no singular) e concentraram-se na região grega. Sua origem está muito ligada ao sêmen que Hephaestus derramou sobre a Terra enquanto tentava fecundar Athena. Tal sêmen gerou o futuro rei de Atenas chamado Ericônio, mas também gerou estes Triamantes.

História e Locais de Atuação

Logo que foram criados, os Kyclopes mantiveram-se isolados em ilhas espalhadas pelo Mar Mediterrâneo, inclusive criando animais gigantes (sabe-se, por exemplo, de quando Ulisses encontrou a ilha de Polifemo, que criava ovelhas gigantes).

Uma pequena parte deles, curiosamente cultistas dos mesmos deuses do politeísmo dos Gibborim, manteve-se nas regiões de Micenas e Tirinto, e também no Chipre. Estas regiões inclusive possuem

monumentos arquitetônicos muito peculiares, e até a atualidade são chamados de monumentos ciclópicos.

Após os eventos que levaram os deuses gregos originais a irem a Neokosmos, grande parte dos Kyclopes foi também para Neokosmos, e muitos outros foram para a Velha Arcádia. Uma mínima porção de Kyclopes ainda continuou na Terra, e manteve-se escondida nas regiões já citadas, em pontos tangentes à Velha Arcádia.

Atualmente, os poucos Kyclopes restantes escondem-se solitários em vulcões nas regiões próximas à Grécia e a Anatólia, ou fazem parte da própria Yeled Sufa (muito raros).

Características

Os Kyclopes têm como característica mais marcante e óbvia o único olho na frente. Suas habilidades como ferreiros são memoráveis, e há inúmeras histórias sobre itens mágicos e artefatos construídos por estes Gigantes de um olho só. Por lidarem com a arte da forja e com o próprio Fogo de Prometheus, é comum ver em seus corpos tatuagens e cicatrizes feitas de chamas incessantes, que não os ferem. Pessoas que olharem tais marcas incandescentes pensarão erroneamente que o interior dos Kyclopes é feito de chama pura, e tais marcas seriam rachaduras que revelam suas entranhas.

No Japão é mencionada a lenda dos Hitotsume, criaturas de um único olho e o tamanho de crianças humanas de 10 anos de idade. As Hitotsume, no entanto, são nada mais que os filhos dos Kyclopes que andam despreocupadamente pelas vilas japonesas. É dito que os Hitotsume podem atingir grande alturas, e isto na verdade pode ser um sinal de que alguns Kyclopes possuem o Aprimoramento Cresce-Míngua.

QUINAMETZIN HUETLACAME

“Homens Grandes e Deformados”

História

Os Quinametzin são Gigantes que viviam na América central no período do Terceiro Sol, e vieram de Arkanun em grande número. Arrogantes, eram muito odiados pelos povos Nahuals (quase todos os povos da Mesoamérica, humanos), e foram enfrentados diversas vezes por estes povos. Quetzacoatl, Tlaloc e os outros deuses que os povos desta época cultuavam estavam perdendo força, pois os demônios Quinametzin vinham aumentando seu poder ao dominarem mais e mais territórios, o que destruía a crença dos povos, já que eles viam tudo acontecer sem nenhuma intervenção de seus deuses.

Após guerras e mais guerras que os Quinametzin venciam, os deuses resolveram interferir diretamente, auxiliando os humanos em uma batalha devastadora que marcou a história destes povos como sendo o Terceiro Sol. Depois de serem vencidos, os Quinametzin foram enviados de volta para Arkanun e seus mais importantes membros aprisionados lá, cujos líderes eram em número de sete, cada um representando uma casta.

Os mais importantes eram o seu deus e rei Tlatlotl e o Mago-arquiteto Xelhua, que permanecem até os tempos de hoje amaldiçoados. Graças a alguns Quinametzin que sobreviveram na Terra e migraram para o sul, portais e invocações começaram a ser feitos e muitos Quinametzin de Arkanun retornaram, agora em busca de poder na sociedade mortal e de meios de quebrar a maldição que aprisiona seus líderes. Ainda se dividem em castas com os mesmos padrões antigos de sua raça, pela hereditariedade que a determina.

Locais de Atuação

América Latina e muitos outros lugares (afinal, cada um também tem seus objetivos próprios).

Características

Os Quinametzin são uma raça de Gigantes que habita uma grande ilha no leste (Mar do Caribe). Em sua cidade capital, Tecpatl, suas grandes construções podem ser vistas. Eram considerados muito avançados, porém arrogantes com os homens comuns. As mulheres Quinametzin geralmente medem 3m, enquanto os homens possuem uma média de 3,60m. Geralmente, os Quinametzin eram retratados ou descritos como homens de ombros largos e corpo esbelto, com uma pele cujos tons variavam entre o cobre e o marrom. Seus pescoços são muito musculosos, e suas cabeças possuem dois cifres, que se curvam suavemente para trás nas mulheres (seguindo o formato da cabeça) mas curvando para baixo nos homens. Os olhos dos Quinametzin não possuem íris, mas com o olho todo variando entre negro e cinza.

A sociedade Quinametzin possui sete castas:

Filhos da Lua - Tlazopilli: Família real descendente da Lua Preciosa. (Recomenda-se que sejam usados somente como NPCs)

Filhos dos Oradores - Tlatoque: Família sacerdotal, guardiões dos feitiços e da história. São os Magos da raça, que atualmente buscam maior instrução para ampliarem suas faculdades mentais. Muitos servem de conselheiros de organizações secretas místicas. Fazer parte desta casta exige do Quinametzin Poderes Mágicos 1.

Filhos da Coruja - Techutin: Família guerreira, guardiões da ilha. São os guerreiros da raça, versáteis nas artes do combate e muito temidos. Fazer parte desta

casta exige do Quinametzin um valor mínimo de 45% em quatro Perícias de Combate.

Filhos do Vento - Pochteca: A família mercante, fornecedores dos suprimentos. Eram como os burgueses na sociedade mortal, atualmente grandes empresários que tentam manipular a sociedade mortal através de seu poder econômico. Fazer parte desta casta exige do Quinametzin Recursos 1.

Filhos do Granito - Quenza: A família artesã, mineradores e joalheiros. Estes são os mais criativos da raça, tendendo às Artes Plásticas na sociedade mortal ou sendo donos de lojas de ornamentos preciosos. Possuem acesso a itens mágicos com muita facilidade, e os antigos são conhecidos possuidores de artefatos místicos. Geralmente criam e, através de certos rituais como dos Recíperes, aprisionam almas nos itens, tornando-os mágicos. Fazer parte desta casta exige do Quinametzin a posse de pelo menos um item mágico de Nível 1.

Filhos da Mão Direita - Tlalmaitl: A família servil, coletores de frutas e nozes. Os camponeses são muito simples, tendo uma fácil adaptação ao meio, trabalhando como espiões ou mesmo como coletores de informações, vendendo-as em troca de favores e outras coisas que os interessem. Fazer parte desta casta exige do Quinametzin um valor mínimo de 45% em quatro Perícias de Sociais.

Filhos das Areias - Tlacotli: A família sacrificial, entregadores de almas. São servos abençoados dos deuses negros, cujas almas foram entregues ao panteão Quinametzin em busca de mais poder, juntamente com uma devoção cega a estas divindades obscuras. Às vezes recebem revelações em sonhos sobre coisas que precisam saber e missões a realizar, e é dito que os mais antigos são os capazes de saber a vontade de Tlatlotl diretamente dele para que possam passar aos outros essas informações fornecendo missões aos mais apropriados. Fazer parte desta casta exige do Quinametzin Pontos de Fé 1 (devoção a Tlatlotl) e Alma Vendida, porém, possuem acesso a todos os Poderes Demoníacos permitidos aos Death Knights.



TROLLS

“Seres Sobrenaturais”

História

Não se sabe exatamente a origem da raça Troll, apenas que eles possuem uma afinidade profunda com a Nova Arcádia. Muitos acreditam que eles tenham surgido dos pesadelos das primeiras crianças humanas, e se manifestaram no Sonhar. Após séculos se consolidando no imaginário humano, eles migraram para a região da Arcádia, onde formariam alianças com os Elfos Negros de Halzalee. Sobre esta relação de aliança entre as duas raças, ainda há teorias obscuras que afirmam que os Trolls na verdade são uma etapa anterior aos Elfos Negros, e estes Elfos teriam evoluído a partir deles. Um fato que coopera com esta teoria é a maneira como ambas as raças são chamadas pelos Elfos da Luz: **Dokkálfar**.

Se manifestando tanto na imaginação humana, os Trolls finalmente livraram-se das redes de Proebetus que os mantinham isolados do mundo real e adentraram na Terra, formando pequenas comunidades na região norte da Europa, principalmente a Escandinávia.

Raças, Características e Territórios

Troll Escandinavo

chamado também de *Trold* ou *Trowe*

O Troll Escandinavo é a raça mais conhecida e abundante da Europa. Os Trolls desta raça, de maneira geral, são criaturas peludas e de aspecto pouco amigável. É comum encontrar folhas e musgos crescendo em seus cabelos ou saindo de dentro de seu nariz, quase sempre, longo e sujo.

Alguns podem ter mais de uma cabeça; outros, apenas um olho. Mas os traços mais característicos dos Trolds são: cauda semelhante à das vacas e apenas quatro dedos nos pés e nas mãos.

Por trás de uma aparência assustadora, as pessoas corajosas o bastante para tentar uma aproximação descobrem que os Trolds costumam ser dóceis, adorando fazer novas amizades.

Também são muito avarentos, fascinados por coisas coloridas e brilhantes.

Os Trolds podem viver centenas de anos, mas possuem uma fraqueza mortal: se forem atingidos pela luz do Sol, podem morrer, sendo transformados em mais uma forma do ambiente à volta (em terreno rochoso, se petrificam; em meio a árvores, tornam-se troncos retorcidos com forma de Troll; em uma geleira, tornam-se estátuas de gelo; e assim por diante).

A única maneira segura para eles saã-rem durante o dia é usando o poder **Carapuça da Imagem Verdadeira**.

Entretanto, depois de uma ou duas horas sob a luz do Sol, o poder se desfaz, deixando, o Trold sem proteção nenhuma aos raios solares, que o matam em alguns minutos.

O rei dos Trolds é chamado Dovregubben, e vive no alto da montanha Dovre.

Troll da Floresta

chamado de *Skovtrold* ou *Skogstroll*

Nas profundezas das florestas, onde a luz do Sol nunca chega, vive uma das mais terríveis raças de Trolls. Ao contrário de seus parentes mais amigáveis, os Trolls da Floresta só olham para os humanos como meros aperitivos.

Eles costumam ser extremamente fortes e violentos, sempre usando armas para aumentar a dor que causam. Sua pele é verde, rija, cheia de musgos e folhas, sem nenhum tipo de pêlo. Seus dentes e garras são muito afiados, usados para matar e torturar.

Mais vulneráveis que seus parentes Escandinavos, os Trolls da Floresta podem morrer instantaneamente quando atingidos pelo Sol, por isso, evitam ao máximo sair da toca durante o dia, sempre caçando à noite.

Nem o poder de regeneração é capaz de reviver um Troll que tenha sido petrificado.

Sua caça predileta são os humanos que se atrevem a penetrar nas florestas. Sua principal dieta alimentar é composta de cogumelos venenosos encontrados perto de suas casas, mas eles sempre tentam conseguir alguma forma de carne, principalmente humana, considerada uma iguaria entre eles. Este gosto por carne humana torna-se uma fraqueza, pois eles sempre caçarão humanos quando qualquer oportunidade surgir.

Troll das Montanhas Norueguesas
chamado de *Nornegtroid*, *Bjergtrolds* ou *Bergtrolds*

O Troll Norueguês possui características físicas bastante parecidas com as do Troll Escandinavo e, às vezes, com as do ser humano, sendo apenas mais forte que qualquer um deles. Sua aparência é muito feia e intimidadora. Esse tipo de Troll também é muito sujo, com um odor repugnante e um péssimo hálito, o que faz com que animais silvestres (e até mesmo humanos) possam identificar sua presença sem nenhuma dificuldade.

É bastante comum confundir um Troll Norueguês com um Gigante de outras raças mais humanas (como os Gibborim, os Gigas, etc), pois o tamanho destas raças é muito próximo. A principal diferença entre eles é a presença de apenas quatro dedos nas mãos e nos pés do Troll.

Um detalhe curioso é que esta raça não tem rabo e também não sofre nenhum dano pela luz do Sol, podendo andar livremente durante o dia.

Os Trolls Noruegueses são extremamente avarentos e invejosos, colecionando tudo que brilha ou pareça valioso, guardando seus “tesouros” com muito apreço. Os Trolls Noruegueses realizam a **Troca** com muito mais frequência que os Trolls Escandinavos e os Trolls da Floresta.

Eles costumam construir suas tocas em cavernas na costa da Noruega e não tratam bem os visitantes, chegando ao ponto de achar que eles não passam de alimento.



PODERES DE GIGANTE

Todas as raças: Aumento de Atributos, Bênção a Mãe-Terra, Controle Mental, Defesas, Defesas Especiais, Glifo, Séismos, Tamanho, Telecinésia, Urania. Um Gigante que compra o poder Séismos não pode comprar Urania, e vice-versa.

Curiguerês: Camuflagem, *Ig*, Poderes Silvestres

Gibborim: Armas Espectrais, Comunhão, *Rephaim*

Gigas: Cauda, Comunhão, *Cthon*

Kyclopes: Comunhão, Forja, *Olhar*

Korybantes: Chifres, *Korybas*, Patas de Bode, Poderes Silvestres

Kotan-Nukur: Armas Espectrais, Chifres, Comunhão, *Kagirinai Yakedo*

Quinametzin: *Arkanismo*, Cauda, Chifres, Dentes e Boca, Forja, Patas de Bode

Trolls: Camuflagem, Cauda, Chifres, Dentes e Boca, *Newid*, Poderes Silvestres

OBS: Os seguintes níveis não podem ser comprados pelos Gigantes que possuem o poder licantrópico Poderes Silvestres:

Nível 2 (Pêlo em Farpa)

Nível 3 (Crivar Garras)

Nível 4 (Baforada)

Nível 6 (Forma de Ninfa)

ARKANISMO

Este poder relaciona-se à origem arkanita dos Quinametzin, e como seus corpos são ainda afetados pelas essências decadentes do plano. O Arkanismo é que garantiu aos Quinametzin o temor dos povos mesoamericanos, que os consideravam demônios maléficos.

Nível 1: Garras Venenosas - O sangue do Gigante torna-se venenoso, e o simples contato com a pele pode causar ferimentos muito semelhantes a alergias, não sendo mortal. O maior efeito do sangue está na ingestão ou contato com ele em locais de

feridas abertas ou mal curadas, causando a perda de 1d3 pontos em CON e reduzindo assim também os PVs; este efeito dura 1d3x10 minutos e o dano causado aos PVs não é recuperado após o término do efeito. Para efeitos de resistência é considerado veneno natural. Caso a CON do alvo chegue a 0, o alvo estará impossibilitado de realizar qualquer ação; se seus PVs também chegarem a 0, estará perto da morte, podendo morrer caso não seja tratado a tempo. Este sangue venenoso pode ser usado de maneira ofensiva através das garras desenvolvidas do Gigante, que causam 1d4.

Nível 1: Presença Arkanita - A própria presença do Quinametzin irá causar efeitos perturbadores na área. Materiais se corrompem ou deterioram mais rapidamente (a critério do Mestre), as mentes das pessoas próximas são atormentadas com sussurros e vultos (todos os testes de DEX, WILL e PER tornam-se Difíceis) e animais tornam-se extremamente agressivos ou amedrontados. Quando se concentra (Teste de WILL), os efeitos são potencializados, mas normalmente os materiais se deterioram a uma velocidade menor (embora seja bem mais rápido que o normal), os tormentos na mente não atrapalham os Testes, e os animais sentem-se apenas desconfortáveis.

Nível 2: Presas Venenosas - Não só o sangue, como a saliva do Quinametzin tornam-se venenosos, causando a perda de 1d6 pontos em CON e reduzindo assim também os PVs, com a mecânica de regras igual ao Nível 1 (Garras Venenosas). Além de saliva venenosa, a boca do Quinametzin pode ser deslocada para permiti-lo abocanhar coisas 3 vezes maiores que o normal que conseguiria abocanhar, com um dano de 1d4 por mordida.

Nível 2: Sopro Decadente - O Quinametzin poderá exalar de sua boca um gás mortal, com todos os efeitos do veneno do Nível 1 (Garras Venenosas). Tal gás negro é acompanhado de muriçocas arkanitas, insetos deformados que emitem um zumbido

desesperador, e causam por rodada 1 ponto de dano a todos os seres nas proximidades do gás. O Sopro Decadente só pode ser feito por dia em uma quantidade igual ao Nível do Quinametzin neste Poder de Gigante.

Nível 3: *Desmascarar* - Um poder muito temido, que consiste em revelar de relance sua verdadeira forma a uma vítima, em seu tamanho verdadeiro e seus traços demoníacos. A vítima que o enxergar será afetada de tal maneira que enxergará efeitos extras, como seres insectóides restejando pela pee do Quinametzin, os olhos se derretendo, tentáculos surgindo da pele, entre outros traços bizarros. A vítima deverá passar por um Teste Muito Difícil de WILL ou ficará apavorada por cerca de 24h, com uma redução de 40% em todos os seus testes até o fim deste período. Uma falha crítica da vítima no teste de WILL lhe dará um Aprimoramento Negaivo relativo a uma deficiência psicológica, sem que ela receba pontos por isso.

Nível 3: *Suor Venenoso* - O suor e outros fluidos produzidos pelo Quinametzin tornam-se venenosos, causando a perda de 2d6 pontos em CON e reduzindo assim também os PVs, com a mecânica de regras igual ao Nível 1 (Garras Venenosas). Enquanto o suor revestir sua pele, o Gigante recebe um bônus extra de +3 em seu IP, somente nos locais cobertos pelo suor.

Nível 4: *Jaula* - Quando o Quinametzin ativa a Jaula, sua carne se rompe em muitos ferimentos, permitindo que a essência arkanita dentro de si saia e cause sofrimento à sua volta. Os ferimentos do Quinametzin explodem em garras afiadas, tentáculos e outros apêndices, que atacam todos os seres à volta. Cada ataque bem sucedido (considere como uma Perícia de valor 40%) causa à vítima 3d6. Porém, o Quinametzin sofre 1d6 cada vez que ativa este poder, que dura 1d4 turnos.

Nível 5: *Acidez* - O sangue e a saliva agora deixam de ser simplesmente venenosos e tornam-se ácidos, causando 3d6 pontos de dano no momento em que tocar um objeto ou criatura. Todo material é corroído quase imediatamente, sendo permitido somente 1 ataque com cada arma, pois depois deste ataque a arma é inutilizada. Dano por armas de fogo é reduzido em 3 pontos devido ao

fato de que as balas são derretidas pelo sangue caso sejam alojadas. Em contato com a pele humana, o sangue causa danos imensos em quantidades relevantes, mas em pequenas quantidades ainda pode causar ferimentos profundos e cicatrizes; dano depende da quantidade (em termos de jogo, uma quantidade equivalente a 300ml lançada contra uma pessoa causar 1d6 pontos de dano ou mais dependendo do local. Em uma parte específica do corpo poderia decepar o membro; para cada 100ml de sangue retirado o Gigante perde 1 PV). Neste nível a saliva também pode ser cuspidada a grandes distâncias com efeitos diversos (neste caso, tratar como o Poder Demoníaco **Bafo** em Nível 4, com a forma de dano especificamente sendo ácido).

Nível 5: *Profanação* - A permanência do Quinametzin em um local ou com um objeto irá afetar a essência dele, profanando-o e preenchendo-o com energias arkanitas. Animais evitam o local ou a proximidade com o objeto, enquanto mortais comuns precisam de um teste de WILL para entrar no local ou tocar o objeto. Todos os efeitos potencializados do Nível 1 (Presença Arkanita) são constantes no local ou próximo do objeto profano, além de intensificar todos os Aprimoramentos Negativos que o Mestre julgar possíveis. Criaturas que já possuem essência ligada à decadência (demônios, abissais, seres com a alma vendida, demonologistas...) tornam-se obcecados com o lugar ou objeto, desejando-o e atacando todos os seres que se aproximem. Somente 1 lugar/objeto pode ser profanado por vez, sendo que outro só poderá ser criado após a destruição ou exorcismo do anterior.

Nível 6: *Servo Profano* - O Quinametzin consegue dar vida a uma criatura semelhante a um Golem, construído a partir de blocos de pedra e pedaços de corpos humanos. A quantidade de PVs do Servo Profano é igual à quantidade de PVs que o Quinametzin tira de si mesmo em forma de sangue para banhá-lo e dar vida ao Servo. O Servo Profano possui 4D em todos os Atributos Físicos e 2D em todos os Atributos Mentais, com IP 6. Podem ser criados quantos Servos o Quinametzin quiser, mas ele deverá tomar cuidado para não ficar sem PVs.

Nível 6: *Veneno Espiritual* - O veneno do sangue, saliva e fluidos corporais do Gigante passam a causar dano espiritual também, causando a perda de Pontos de Magia junto com a perda de Pontos de Vida em igual quantidade. Vampiros perdem Sanguinus em vez de Pontos de Magia.

Nível 7: *Manifestação da Danação* - Neste Nível, o Quinametzin libera as energias negras contidas em si no ambiente à volta, e tais energias se manifestam das maneiras mais diferentes e caóticas. Esta manifestação pode tomar a forma de um enxame de gafanhotos, uma tempestade furiosa, ou mesmo uma praga incurável. O Gigante define o formato desta manifestação, mas os efeitos colaterais são a critério do Mestre. Dezenas de zumbis saem de seus túmulos, animais tornam-se versões demoníacas, os Humanos têm seus sentimentos mais cruéis e sádicos despertados e fortalecidos, entre quaisquer outros efeitos.

BENÇÃO DA MÃE-TERRA

Com este poder, enquanto o Gigante estiver em contato com o chão, ele poderá absorver as energias da Mãe-Natureza para se curar de ferimentos e outras formas de dano, funcionando como uma regeneração.

Nível 1: *Regeneração* - O Gigante, enquanto estiver em contato com o solo, consegue curar 1 PV a cada 3 rodadas.

Nível 2: *Regeneração* - 1 PV a cada 2 rodadas.

Nível 2: *Imunidade* - Doenças normais não afetam o Gigante, desde que ele esteja em contato com o solo. São tratadas como doenças normais as doenças que pode se obter com muita facilidade e são facilmente curáveis, mas ainda assim causa muito desconforto. Ex.: Gripe, tosse e outras doenças neste nível.

Nível 3: *Regeneração* - 1 PV a cada rodada.

Nível 4: *Regeneração* - 2 PVs por rodada.

Nível 4: *Grande Imunidade* - O Gigante chega a um nível de imunidade muito grande: enquanto estiver em contato com o solo, não será afetado por doenças e nem envenenamento natural.

Nível 5: *Regeneração* - 3 PVs por rodada.

Nível 5: *Imunidade Total* - Mesma descrição do poder em nível quatro, com o acréscimo de que não precisa estar necessariamente em contato com o solo: ele pode estar sobre asfalto, cimento ou outra forma de pavimento (mas ainda precisa estar em contato com o solo).

CTHON

Este Poder é ligado às características de serpente dos Gigantes.

Nível 1: *Arpão* - O Gigante possui uma cauda com um arpão, capaz de infligir 1d10 pontos de dano. A perícia começa em Arpão 25/0 e precisa ser desenvolvida como uma perícia normal de armas.

Nível 1: *Olhos de Serpente* - Os olhos do Gigante tornam-se dourados com grandes íris negras, e infligem grande atração de um mortal por eles. O mortal deve passar em um teste de WILL vs. WILL do Gigante para resistir; caso não resista, ficará fitando o Gigante até que o ele saia da visão do mortal. Este mortal ficará 1 semana sonhando com serpentes, seja em pesadelos ou em sonhos agradáveis. Este poder também permite enxergar traços sobrenaturais nos objetos e pessoas. O Gigante não saberá o que é, mas perceberá um brilho esverdeado à volta de um objeto ou pessoa que tenha alguma característica mística (Mago, outro ser sobrenatural, um objeto mágico, etc.).

Nível 2: *Corpo Escamoso* - O corpo inteiro do Gigante será revestido por escamas de cobra, conferindo-lhe IP 2, que poderá ser somado a qualquer outra forma de proteção que possuir.

Nível 2: *Jardim Secreto* - Este é o poder do Gigante de entrar e sair do Umbral. Enquanto vaga pelo Umbral, o Gigante pode viajar como espírito, possuindo a habilidade de se mover através do ar e atravessar espelhos, água e metais preciosos do plano material, independente de sua superfície e área. Ferro frio e sal previnem a passagem do Gigante nesta forma, forçando-o a retroceder ou emergir de volta para o plano material.

Nível 2: *Línguas de Serpente* - A língua do Gigante se tornará longa e bifurcada, com 60cm de comprimento, capazes de causar 1d10 (perícia Língua de Chicote 25/0). Além

disso, os cabelos do Gigante se tornarão várias serpentes venenosas, cujo veneno causará 1d6 pontos de dano por rodada em seres de planos abaixo da Terra (Ark-a-nun, Infernun, Inferno...). Quando atacam, as cobras na cabeça do Gigante causam um total de 1d10 com mordidas.

Nível 3: Pele Escamosa - A pele do Gigante terá escamas com um coeficiente de atrito baixíssimo. Ele consegue nadar com grande rapidez (40% mais rápido), escapar de algemas e outras formas de aprisionamento, além de ser muito difícil de ser agarrado (+40% em testes de Escapismo ou perícias similares).

Nível 4: Ninho de Serpentes - Em vez de simplesmente parecer que o Gigante está envolto em várias caudas grossas de serpente, com este Nível ele realmente terá várias caudas de serpente à sua volta, mas são caudas conjuradas de Spiritum, sem início (ninguém consegue identificar onde começam). O Gigante terá à sua disposição 1d4 caudas para usar como ataque ou defesa (dano de 1d6, Perícia Cauda 45/35; IP 6 cada cauda). Caso tenha o poder Arpão, então todas as caudas terão arpões e poderão ser usados.

FORJA

O poder intrínseco dos Kyclopes, é a habilidade especial em construir itens mágicos, além da capacidade inata em manipular metais (embora os itens mágicos não precisem ser necessariamente feitos por forjaria).

Este Poder de Gigante engloba duas situações: a construção de itens mágicos e o manejo do metal. Os níveis neste poder são usados para refletir tanto o que ele pode fazer com o metal, como definirá a espécie de item a ser criado, na soma das pontuações explicadas mais abaixo, após os Níveis normais:

Nível 1: Sentir o Metal – Com este Nível, o Kyclops pode sentir a composição de uma amostra de rocha. Isto pode ser usado para determinar a pureza de um metal ou gema preciosa, ou identificar se uma liga foi feita corretamente.

Nível 2: Purificar Metal – O Gigante pode remover as impurezas de uma amostra de metal ou rocha, possivelmente aumentando seu valor.

Nível 3: Fundir e Moldar – Este Nível permite ao Kyclops fundir uma amostra de metal sem necessidade de calor, e moldá-lo em quase qualquer formato, com o toque de suas mãos. Este poder pode ser usado em combate para arruinar completamente uma arma ou similar.

Nível 4: Chama Ciclópica – O Kyclops goteja seu sangue (3 PVs) em qualquer lugar, e o sangue se incendiará em uma chama azul. A chama não causa dano, mas é quente o suficiente para servir de forja para metais.

Nível 5: Lâmina Afiada – Com sua simples força de vontade, o Gigante pode afiar um objeto (normalmente uma arma) até um filamento quase perfeito. Armas afiadas desta maneira causam +3 no dano, mas o fio se perde facilmente com o uso (perde 1 ponto de bônus de dano a cada 2 golpes).

Nível 6: Lâmina Ciclópica – O Kyclops pode forjar uma arma capaz de causar dano que não pode ser regenerado por meios mágicos, além de ferir normalmente seres de Ark-a-nun, Infernun e Paradísia. A arma deve ser forjada normalmente, mas sua finalização exige que toda a lâmina seja cravada no tórax de um Humano. Ao retirá-la do corpo após 24 horas, todo o sangue terá sido absorvido pela arma, que estará pronta para o uso. Por causa desta finalização cruel, nenhuma Ordem de Magos permite que um Kyclops continue vivo ao descobrir que ele forjou tal arma (obviamente, Ordens malignas como a Ordem de Tenebras, Ordem de Luvithy e Ordem de Dagon não se importam nem um pouco com isso).

Quanto à construção de itens mágicos:

Material

A primeira pontuação na Forja de um item mágico – o Material – se dá na escolha dos ingredientes e matérias-primas que formarão o item. O Material deve combinar tanto com o efeito mágico esperado como com o formato que terá ao final.

0 pontos: Materiais mundanos, como aço, madeira, vidro, etc.

1 ponto: Materiais mundanos preparados, como aço purificado com alquimia, madeira ritualmente abençoada, ossos e sangue.

2 pontos: Materiais raros, como madeira de uma árvore atingida 3 vezes por raios, ossos de um necromante, sangue de um nobre nascido em ambiente pobre.

3 pontos: Materiais extremamente raros, como madeira da floresta mais antiga da floresta ocidental, sangue de dragão, etc.

4 pontos: Materiais únicos, como a madeira de Yggdrasil, o coração de um dragão, os olhos de um deus.

Se houver mais de um material envolvido na construção de um item, somente a pontuação maior contará. Por exemplo, ossos (1 pt) embebidos em sangue de dragão (3 pts) custarão 3 pontos.

Criação

Esta pontuação é o processo de utilizar as matérias-primas e moldá-las no item que o Kyclops desejar, normalmente com o trabalho de forja (embora os Kyclopes tenham a habilidade de construir itens mágicos sem forjá-los, costurando, esculpindo ou de qualquer outra maneira). Mais uma vez, somente a maior pontuação conta no caso de combinações.

0 pontos: Criado pelos meios normais de um Humano comum.

1 ponto: Criado pelas mãos do futuro usuário, por um alquimista (Mago), etc.

2 pontos: Criado em um fenômeno natural relacionado ao próprio item mágico, como ser forjado em um vulcão, ou tricotado em meio a uma ventania.]

3 pontos: Criado de maneira divina ou mágica, como ser esculpido na própria Arcádia usando vidro das areias do Deserto de Dudael.

Finalização

O último estágio é a Finalização do item mágico, unificando todos os passos anteriores. Os pontos vindos desta etapa são relativos à importância do toque final utilizado para terminar o item. A Finalização é a essência do item e marcará simbolicamente o início da vida do item. A natureza da Finalização guiará toda a existência do artefato. Mais uma vez, somente os maiores bonus se aplicam. Não

esquecer que a Finalização dita o destino do item (se usado para matar alguém, o item terá uma essência terrível; se usado para alimentar os pobres, então terá uma essência benevolente).

0 pontos: Nenhuma finalização importante. O item é criado normalmente, terminado e utilizado.

1 ponto: O item é ungido com lágrimas ou com sangue, ou é abençoado, alquimicamente tratado, etc.

2 pontos: O item é resfriado em um dos rios de Jotunheim ou em lágrimas humanas, levado a Ark-a-nun e enterrado nas areias rosadas, usado para matar um homem, etc.

3 pontos: O item é resfriado com as lágrimas do Demiurge, levado para o Abismo na Montanha do Desconhecido, roubada por um homem que assassina o próprio criador do item, etc.

RESUMO

Quando o item é terminado, analisa-se a soma total das pontuações de Material, Criação e Finalização, obtendo um valor único que dirá muito do objeto. Obviamente, esta soma nunca poderá exceder o Nível de Forja possuído pelo Kyclops.

0 pontos totais: O item praticamente não é mágico. Nem mesmo interessante.

1 ponto total: O artefato é bom, mas não garante benefícios em mecânica de jogo, embora possa ter grande valor sentimental.

2 pontos totais: O artefato é uma peça excelente e pode ser considerada de qualidade superior. Se os 2 pontos vieram da Finalização, então o item terá algumas propriedades sobrenaturais interessantes, mas nada estrondoso.

3 pontos totais: O artefato é visivelmente incrível em sua natureza. Ele terá alguns efeitos menores, que simulem Poderes de qualquer criatura em até Nível 3, que se manifestam raramente (somente em certos momentos ou condições).

4 pontos totais: O efeito ainda simula Poderes em Nível 3, mas se manifestam com maior frequência (pouco mais de 50% do tempo).

5 pontos totais: Ainda Poderes em Nível 3, mas sempre ativo ou quase sempre ativável, dependendo do efeito do item.

6 pontos totais: Um efeito mais evoluído (Poderes em até Nível 6).

7 a 8 pontos totais: Poderes em até Nível 8.

9 a 10 pontos totais: Efeitos legendários (até Nível 10 nos Poderes). Tal artefato somente poderia ser usado por seres que rivalizariam o poder dos mais poderosos seres de Paradísia e Infernun. Espadas que tornam o usuário imune a Poderes abaixo do Nível 7, itens que aprisionam Limites da Arcádia, sonhos e tempestades, entre outros itens se encaixariam nesta categoria.

IG

Este poder (que em Tupi significa Água) é totalmente ligado à origem dos Curiguerês e sua aliança com os Ipupiaras, mostrando o nível de afinidade que os primeiros possuem com o elemento água.

Nível 1: *Sonar* - O Curiguerê consegue detectar objetos enquanto submerso, com um alcance de 30 metros.

Nível 1: *Dente de Piranha* - Semelhante ao poder Presas, o Curiguerê adquire dentes similares aos de piranhas, causando 1d6 por mordida.

Nível 2: *Fluir com a Correnteza* - A velocidade de nado do Curiguerê torna-se o dobro de sua velocidade de corrida em terra firme, mas seus dedos criam membranas para auxiliar na movimentação das águas.

Nível 2: *Controle da Correnteza* - O Curiguerê torna-se capaz de manipular as águas 100m à sua volta, desde que ele esteja dentro d'água. Pode realizar feitos de empurrar ou puxar objetos com FR 2D.

Nível 3: *Pele Escamosa* - Sua pele torna-se mucosa e escorregadia, dando a ele IP +1 e +20% em Esquivas enquanto submerso. Sua velocidade de nado é dobrada e ele pode realizar uma ação extra desde esteja dentro da água de um rio.

Nível 3: *Recompensa do Grande Ipupiara* - Quando o Curiguerê adquire a Recompensa, o Grande Ipupiara dá a ele um dom de um dos seres dos rios: a fome sanguinolenta das piranhas, a eletricidade das enguias, os saltos dos salmões, ou qualquer outra característica aquática que o Grande Ipupiara permita, mesmo que seja de água salgada. Os efeitos em regras ficam por conta do Mestre, mas

não podem simular nenhum poder existente que seja maior que Nível 3.

Nível 3: *Magia Natural* - O Gigante, por sua ligação natural com a água, recebe um bônus de +2 em Criar, Controlar e Entender e +1 Ponto de Magia, somente quando realizar magias com Focus em Água.

Nível 4: *Controle Elemental* - O Curiguerê consegue criar ou destruir uma quantidade de água de 1 a 6 vezes sua massa corporal (jogar 1d6), ou manipular água existente igual a 10 vezes sua massa corporal, com FR 4D.

Nível 4: *Forma Abissal* - A partir deste nível, o Curiguerê poderá simular a forma monstruosa de seus mestres Ipupiaras. O Curiguerê toma uma forma humanóide anfíbia capaz de amedrontar qualquer criatura mortal nas proximidades. Considere todos os bônus, penalidades e características da Forma Monstruosa assumida pelos Vampiros Vrykolakas (vide Vampiros Mitológicos). Esta forma só pode ser assumida durante noites específicas definidas pelos Servos do Grande Ipupiara.

Nível 5: *Lagoa Funesta* – Através de um ritual profano em frente a uma lagoa ou rio em uma noite de lua cheia, o Curiguerê terá a capacidade de utilizar este corpo d'água como um portal para os oceanos de Ark-a-nun, onde poderão ser invocados monstros aquáticos, criaturas servas do Grande Ipupiara, Míngusoto, Tangaroa, Jamm, Kthulhu e Dagon, bem como contatar os teriantropos demônios-peixe Reflectys de Ark-a-nun, além de poder transportar-se para este local de Ark-a-nun.

Nível 5: *Magia Natural Ampliada* - O Gigante pode romper o nível máximo de magia (pode tornar-se normalmente um Arquimago da Água) e ainda ganha um bônus de +4 em Criar, Controlar e Entender e +2 Pontos de Magia somente para magias ligadas a Água.

Nível 6: *Mestre dos Rios* – Este poder dá ao Curiguerê a capacidade de transformar-se em água e personificar sua existência em um corpo de água doce, controlando seu movimento. Ele poderá criar desde correntes d'água, até gerar redemoinhos mortais que podem virar barcos e afogar várias pessoas. A intensidade dos prejuízos causados é proporcional ao tempo de concentração necessário para tal feito.

Nível 7: *Uno com a Água* – O Gigante deve ser bem sucedido em um teste de WILL Normal, mas, caso haja algo que o esteja atrapalhando ou ele esteja muito ferido (menos de 25% dos seus PVs), o teste será Difícil. Ele se torna através disto uma criatura semi-Elemental da Água, se tornando semi-intangível e podendo se tornar mais flexível; dano de armas normais são reduzidos à metade e armas mágicas ainda causam dano normal a ele. Ele pode desferir jatos d'água muito fortes que chegam a causar 3d6 pontos de dano de impacto não letais, a menos que em um único golpe mais de 75% dos PVs do alvo sejam tirados - neste caso, o dano se torna letal. Ele também pode controlar pequenas quantidades de água ao seu redor não mais do que sua massa em litros, além de ter regeneração de 2 PVs por rodada. Este poder é extremamente raro e chega a ser lendário, mas Iupuiaras ou outros Curiguerês muito antigos que o possuam podem ensiná-lo através de um longo e duro treinamento, e isso pode custar pactos ou favores.

KAGIRINAI YAKEDO

O Kagirinai Yakedo (que em japonês significa Queima Infinita) representa a ligação espiritual dos Kotan-Nukur com os espíritos misteriosos dos Ainu japoneses e dos Buryat mongóis, e os obscuros elementais do fogo que acreditava-se morarem nos vulcões do Japão, mas também nos desertos e estepes asiáticas.

A verdade é que o Yakedo (a Queima) foi uma maldição dos deuses contra os Kotan-Nukur pela desobediência deles. Com o tempo, os Gigantes aprenderam a manipular esta chama que os consome por dentro e os fere diariamente, suprimindo a dor e transformando-a em energia que pode ser expelida.

Nível 1: *Entranhas Ardentes* – Todo o interior do Kotan-Nukur se inflama, causando a ele a perda de 1 PV por rodada e -5% em todos os testes devido à dor. Porém, todo ferimento aberto expela uma faísca muito intensa, que causa 1d4 por Fogo/Calor em quem o feriu. A aparência do Kotan-Nukur também se modifica, com chamas que

iluminam sua boca saídas da garganta cada vez que ele fala, e seus olhos parecem estar em chamas.

Nível 2: *Penugem da Fênix* – Desta vez, o exterior do Kotan-Nukur é coberto por uma fina camada de chamas, embora não o torne uma tocha humana ainda. As chamas se assemelham a inúmeros feixes de fogo que percorrem seu corpo como serpentes. Estas chamas causam a perda de 2 PVs por rodada e -5% em todos os testes devido à dor. Contudo, qualquer criatura que toque o Gigante será atingido pelas chamas, que causarão 1d6 por Fogo/Calor, por rodada.

Nível 3: *Teatro de Chamas e Sombras* – As chamas do Kotan-Nukur já podem ser exteriorizadas, de maneira que o Gigante pode modelar tais chamas em diversos formatos limitados apenas por sua concentração (teste Difícil de WILL para formas consideradas complexas pelo Mestre). Cada vez que produz as chamas, o Kotan Nukur sofre 1d4 pontos de dano, e recebe -5% em todos os testes da rodada seguinte.

Nível 4: *Imitar o Dragão* – O Kotan-Nukur é capaz de simular o sopro de fogo dos Dragões, causando 4d6 pontos de dano por Fogo/Calor. Porém, o Gigante perde 1d10 PVs e torna-se incapaz de falar ou alimentar-se por um número de rodadas igual ao dano causado no alvo.

Nível 5: *Yakedo* – Toda a maldição dos Kotan-Nukur é potencializada neste nível, causando aos Gigantes a perda de 5 PVs por rodada e -25% em todos os testes. Mesmo com estas desvantagens, o Kotan-Nukur assume uma forma quase divina, aproximando-se de seus ancestrais espirituais. Seu corpo torna-se uma mistura de fogo, sombras e cinzas/carvão (em aparência, muito semelhante ao Balrog do filme Senhor dos Anéis). Qualquer criatura que o toque recebe 3d6 pelas chamas e energias celestiais (conseqüentemente, qualquer criatura dos planos inferiores recebe este dano DOBRADO). Além disso, o nível 4 (Imitar o Dragão) pode ser usado sem os efeitos colaterais.

Nível 6: *Retribuir a Maldição* – O tempo e a busca pela eliminação da maldição geraram em raros Kotan-Nukur uma espécie de “purificação” das chamas. Os Gigantes com

este poder reduzem pela metade a perda de PVs no uso dos outros poderes de Kagirinai Yakedo, além de tal fogo se ligar não só aos espíritos obscuros, mas também ao Plano Elemental do Fogo, purificando as chamas e tornando-as capazes de ferir dobrado os seres de planos inferiores e também superiores, quando o poder Yakedo (nível 5) é ativado. As cinzas e o carvão da forma Yakedo tornam-se como mármore branco, enquanto as sombras se tornam luz. Acredita-se que Kotan-Nukur com este poder tenham recebido o perdão de seus ancestrais, enquanto certas teorias dizem que eles se aliaram aos seres que os prepararam para enfrentar seus ancestrais.

Nível 6: *Lagoa Cálida* – O Kotan-Nukur liga-se ainda mais ao Plano Elemental do Fogo, utilizando-o como forma de atravessar grandes distâncias. Quando entrar em uma grande poça de magma ou penetrar em areias escaldantes, o Gigante imediatamente é transportado para outra poça de magma ou massa de areias escaldantes a qualquer distância dentro de seu plano.

Nível 7: *Chamado dos Espíritos da Vingança* – A capacidade de invocar as forças do Plano Elemental do Fogo se desenvolvem, de modo que o Gigante pode invocar estas forças no terreno em que se encontra. Assim, erupções vulcânicas, gêiseres e vapores escaldantes são invocados em uma grande área, causando 7d6 pontos de dano a todos que nela se encontram (com exceção do Kotan-Nukur). Dizem que os Sete Dias de Fogo foram nada mais que o uso deste poder por todos os Kotan-Nukur ao mesmo tempo.

Nível 8: *Terreno Mortificante* – O Plano Elemental do Fogo já faz parte da essência do Kotan-Nukur, e pode ser invocado um pequeno pedaço deste plano na Terra. Uma área de 200m x 200m x 200m é trazida do Plano do Fogo para a Terra, à volta do Gigante. Obviamente, todos os seres sem imunidade às chamas são carbonizados automaticamente, enquanto seres com esta imunidade ainda recebem normalmente dano por Fogo/Calor vindo deste Plano Elemental. Este poder exige um teste Difícil de WILL por rodada para ser mantido, e não pode ser reativado antes de 13 horas depois que foi cessado.

KORYBAS

Este Poder intrínseco dos Korybantes representa sua habilidade e função da região da Grécia e proximidades em treinar os futuros Heróis gregos. Até o Nível 3, os poderes podem ser ensinados aos futuros Heróis (que passarão pela Catarse - Poder Nível 6) após um Ritual que demora uma quantidade de semanas igual ao Nível, enquanto para o próprio Korybante é automático. A partir do Nível 4, somente o Korybante poderá possuir o poder, sem poder ensiná-lo a seus Heróis.

Nível 1: *Olhos do Combatente* – Este poder dá ao Korybante sentidos aguçados, mas somente em combate, embora ainda possa ser usado para evadir uma emboscada. Uma vez por batalha (o que pode incluir vários combates), o Gigante recebe +2d6 pontos para dividir entre PER ou INT, dando a ele chances muito maiores de Iniciativa. No caso de concentrar todos os pontos como bônus de um único Atributo, a mente do Korybante torna-se defasada, errando um fácil ataque a um inimigo, ou falhando em notar um simples reagrupamento dos oponentes.

Nível 1: *Arma Verdadeira* – Todo Korybante tem uma arma que para ele é considerada praticamente uma extensão de seu corpo. Com este nível, ele nunca estará sem ela, adquirindo uma forma limitada de Conjuração de objeto de Spiritum, válida somente para sua Arma Verdadeira.

Nível 2: *Forma Beliér* – Este poder permite ao Korybante se tornar um ser meio homem, meio bode, adquirindo os seguintes bônus: FR+3, CON+3, AGI+3, PER+3. A forma humanóide possui quase 4m de altura, e seus cascos e chifres podem ferir criaturas imunes a dano não-mágico.

Nível 2: *Mente do Mirmidão* – Este nível permite ao Korybante ligar sua mente às mentes de outros soldados, para coordenar ataques, embora não seja telepatia. Somente instruções não-verbais podem ser dadas, como uma imagem no canto de uma sala, onde um atacante está escondendo-se. Este poder somente funciona dentro da linha de visão, podendo nesta distância dirigir grandes movimentos de tropas (até 4d4

soldados afetados), mas tem a duração de uma batalha. Cada soldado afetado recebe +10% em testes de combate, e os *Olhos do Combatente* podem ser expandidos a todos eles. Cada vez que um soldado afetado for ferido, o Korybante perde 1 PV.

Nível 3: *Marcha do Estandarte* – O

Korybante pode usar este poder para incitar suas tropas à excelência. Ao sagrar um estandarte e realizar um poderoso discurso para inspirar as tropas, o Korybante garantirá a 1d4x20 soldados seus um bônus de +10% a todos os seus testes durante os combates enquanto o estandarte se mantiver à vista. Caso o estandarte seja capturado, todos os soldados receberão uma penalidade de -15% em todos os testes, mas recebem em vez disso +20% no caso do estandarte poder ser recuperado.

Nível 3: *Negar a Mordida do Ferro* – Com este poder, o Korybante torna-se immune a todas as armas de metal criadas especificamente para combate (o que não inclui foices, por exemplo). Assim, uma espada não feriria, mas um cano de chumbo sim. O oponente, para se livrar desta imunidade do Korybante, deve banhar sua arma com sangue de alguma criatura sobrenatural, e atacar enquanto o sangue ainda escorre. As Armas Verdadeiras dos Korybantes não são consideradas armas comuns, ferindo normalmente o Korybante atacado.

Nível 4: *Figura de Proa* – Ao abençoar um objeto no tamanho máximo de um punho e entregá-lo ao Herói, este objeto se tornará um vínculo constante entre o Korybante e o Herói, de modo que o Korybante possa enviar frases simples diretamente na mente do Herói, ou enxergar em 360° toda a área à volta do Herói ao alcance da visão. Enquanto o Korybante se concentra neste poder, nenhum outro poder, ativo ou passivo, pode ser utilizado. Caso o Herói não queira ouvir as mensagens do Korybante, ele deverá vencer uma disputa de WILL x WILL, e o efeito ficará anulado por até 2 dias. Este poder nunca poderá ser ensinado para alguém que não seja um Korybante.

Nível 5: *Coruja de Athena* – Ao abençoar um objeto com peso máximo de 5kg, este objeto (normalmente com formas humanóides ou animais) se tornará uma espécie de Golem,

de modo que o Korybante possa incorporá-lo e acompanhar em certos momentos o Herói, como uma espécie de Familiar. Enquanto o Korybante se concentra neste poder, nenhum outro poder, ativo ou passivo, pode ser utilizado. O Golem, quando não estiver possuído pelo Korybante, desaparece em Spiritum, sendo conjurado à Terra sempre que o Korybante quiser. O tempo máximo que o Golem permanece na Terra é 3 horas, devendo voltar somente 2 dias depois. Este poder nunca poderá ser ensinado para alguém que não seja um Korybante.

Nível 6: *Elixir da Catarse* – Com este nível, o Korybante pode modificar o potencial do Herói, suprimindo defeitos ou mesmo aprimorando-o. Os Korybantes dividem seus Heróis em três grandes agrupamentos, de acordo com os valores que cada Korybante valoriza em seus Heróis. Estes Heróis bebem uma mistura mística que os mudará para sempre. Os segredos obscuros e os potenciais do Herói são revelados após um único gole, e o desfecho sempre dependerá de sua índole (assim, este Ritual também permite que o Korybante conheça melhor seu Herói). Os agrupamentos são:

Dioscuros: FR, CAR, AGI

Órficos: DEX, WILL, PER

Odisséacos: CON, CAR, INT

Assim, um Korybante que valorize Heróis Dioscuros, dá a ele um cálice com a bebida mística especialmente preparada (leva 1 semana para preparar a dose). O Herói, durante o Ritual de catarse, recebe então 4d6 pontos de Atributos para serem divididos entre FR, CAR e AGI. Entretanto, nenhuma criatura pode beber esta bebida mística mais de uma vez.

Nos tempos mais antigos, a bebida era reservada somente aos Heróis predestinados. Durante a época de caça aos Gigantes engendrada pelo Templo de Salomão em toda a costa do Mediterrâneo, a bebida era entregue a qualquer um que pudesse defendê-los contra os Templários. Este legado ainda existe, mas freqüentemente na forma de poções lacradas e escondidas, esperando para serem encontradas em templos perdidos e bebidas por pessoas de coragem e bravura. Este poder nunca poderá ser ensinado para alguém que não seja um Korybante.

Nível 7: Usurpação – O título de Senhor da Guerra dado a muitos Heróis seguidores dos Korybantes não se dava exatamente por suas próprias habilidades, e sim pelo poder mais devastador de todos, temido por todos os inimigos dos Korybantes. Este poder é a habilidade em enxergar um conflito, e subitamente eliminar as probabilidades caóticas. Em outras palavras, se o Korybante testemunha uma batalha entre uma força poderosa e um grupo prestes a ser massacrado, um simples movimento de mãos mudaria a batalha, através de alguma tragédia ou coincidência. O poder de Usurpação permite a ele mudar a balança do destino da maneira como desejar, de uma derrota devastadora, a um empate, até uma sutil vantagem. Este poder afeta qualquer conflito em qualquer grau, de uma simples briga a uma Guerra inteira. O único defeito deste poder é que o Korybante não pode Usurpar um conflito em que ele esteja pessoalmente envolvido. Deste modo, para o Korybante manter seu poder definitivo sempre disponível, deverá manter-se neutro a maior parte de sua existência. Os Templários sabiamente levavam os Korybantes à luta, prevenindo-os de usar este poder para prevenir suas próprias mortes. Este poder nunca poderá ser ensinado para alguém que não seja um Korybante.

NEWID

Este poder intrínseco dos Trolls representa sua ligação com os conceitos de força, solidez, resistência e a Troca.

Nível 1: Estômago de Ferro - O Troll pode comer qualquer tipo de coisa, mesmo que pareça apenas remotamente com alimento adequado. Sua mordida também torna-se mais potente, causando 1d4.

Nível 1: Pele Rochosa - Muitas vezes, os Trolls eram considerados como feitos de rochas, terra ou mesmo gelo, por adquirirem a durabilidade e mesmo a aparência destes materiais. O Troll terá um valor de IP igual ao nível máximo de seus poderes de Newid.

Nível 2: Carapuça da Imagem Verdadeira - Os Trolls podem mudar sua verdadeira forma para algo menos intimidador. É bastante freqüente o uso desse poder para se

disfarçar como uma bela donzela, e fazem isso para conseguir se aproximar de camponeses incautos. O único inconveniente deste poder é que sua cauda de vaca não desaparece, ficando sempre visível em qualquer forma que assuma. Além disso, eles usam este poder para se proteger da luz do Sol, que para eles pode ser fatal. Somente Trolls Escandinavos podem adquirir este poder.

Nível 2: Cheiro de Galinha - Para os Trolls, é muito fácil observar alguém e descobrir se esta pessoa tem intenções benevolentes ou malignas. Eles podem cheirar um ser racional e dizer se a criatura possui boas ou más intenções enquanto está na área, também descobrindo seu estado emocional. Um teste de PER é necessário.

Nível 2: Imunidade a Doenças - Nenhuma doença humana ou animal é capaz de afetá-lo, bem como venenos ou agentes biológicos.

Nível 3: Invisibilidade da Mãe-Troll - Este poder só pode ser usado por um Troll do sexo feminino, que tenha dado à luz há poucos dias. Ele permite que a mãe-Troll fique invisível, permitindo que ela entre nas casas dos humanos e realizem a **Troca** de seu pequeno filhote por um recém-nascido humano. Este poder não pode ser usado com um bebê que esteja em um quarto protegido misticamente.

Nível 3: Teimosia - Nada pode interferir na missão que um Troll assume. Quando servindo a uma causa e concentrado nela, o Troll recebe um bônus de +60% para qualquer teste de CON ou WILL. Este poder está sempre funcionando. Trolls com este poder nunca falham criticamente em nenhum teste que envolva prontidão ou esportes.

Nível 4: Força de Titã - O Troll, enquanto estiver servindo a uma causa, recebe +4D em FR, bônus este usado principalmente em combate, defendendo ou atacando alguém.

OLHAR

Este Poder de Gigante dos Kyclopes reflete as propriedades místicas do único olho que possuem.

Nível 1: Encanto - Uma criatura humanóide que o olhe diretamente nos olhos o tratará como se fosse um amigo confiável enquanto

o Kyclops mantiver a concentração. Se a criatura estiver sendo ameaçada ou atacada por aliados do Kyclops, a criatura recebe +25% em uma disputa de WILL x WILL contra este efeito.

Nível 1: *Occulus Hypnos* - A criatura que encarar o olho do Kyclops deve passar em uma disputa de WILL x WILL ou ficará adormecida por uma quantidade de tempo igual a 1 minuto por Nível de experiência do Kyclops. Qualquer dano sofrido acordará a criatura.

Nível 2: *Agonia do Olhar* - Enquanto se concentra em observar uma criatura, o Kyclops causa a ela um dano de 2d8, +1 por Nível de experiência (máximo +10 no bônus). A criatura perde 2 PVs por rodada, até chegar ao valor total, ou seja, caso o Kyclops seja tirado de sua concentração, a criatura não sofrerá o resto do dano que faltaria.

Nível 3: *Olhar de Lentidão* - Enquanto se concentra em observar uma criatura, o Kyclops causa a ela uma lentidão muito forte. A criatura só pode realizar uma ação simples por rodada, recebe um redutor de -5% em testes para atacar e esquivar-se, se move com metade de sua velocidade normal, e seus saltos são influenciados também de maneira negativa.

Nível 4: *Olhos de Pã* - Toda a área de visão do Kyclops é afetada por uma sensação de terror, e todas as criaturas nesta área de visão são afetadas a menos que resistam a uma disputa de WILL x WILL. Em caso de sucesso na resistência, a criatura fica amedrontada por 1 turno.

Nível 4: *Olhos de Equidna* - Uma criatura de tamanho e formato variável que o olhe diretamente nos olhos o tratará como se fosse um amigo confiável enquanto o Kyclops mantiver a concentração. Se a criatura estiver sendo ameaçada ou atacada por aliados do Kyclops, a criatura recebe +25% em uma disputa de WILL contra este efeito.

Nível 5: *Movimento dos Olhos* - O Kyclops pode usar telecinésia enquanto se concentra no alvo. Move lentamente até 10kg por Nível de experiência, pode realizar manobras de combate que tenha como Perícia com testes de INT, ou então arremessar objetos com violência para longe.

Nível 6: *Maldição da Medusa* - A vítima é transformada em estátua ao olhar o olho do Kyclops. Ela tem o direito de realizar uma disputa de WILL x WILL para não ser petrificada, e estará imune a este efeito por 7 dias no caso de sucesso.

Nível 6: *Olhar do Oblívio* - Um fino raio de energia verde é lançado do olho ciclópico em direção à vítima. A criatura atingida sofre 2d6 pontos de dano por Nível de experiência do Kyclops (máximo 40d6). Qualquer criatura cujos PVs sejam reduzidos a 0 ou menos será inteiramente desintegrada, deixando para trás somente um rastro de poeira.

Nível 7: *Occulus Thanatus* - O Kyclops pode simplesmente tirar a vida da criatura que olhar diretamente. A vítima deve resistir a uma disputa de WILL x WILL para sobreviver ao ataque místico. Caso tenha sucesso, ela ainda sofrerá 3d6 pontos de dano +1 ponto por Nível de experiência do Kyclops (máximo +25 no bônus).

REPHAIM

Este Poder reflete a ligação dos Gibborim (especialmente a tribo Rephaim) com o mundo dos mortos dos antigos povos semitas, o Sheol.

Nível 1: *Escurecer* - O Gigante consegue escurecer uma área de 1,50m de raio à sua volta. Com isto, ele recebe um bônus de +10% em ações que envolvam furtividade.

Nível 1: *Olhos do Sheol* - Ao realizar um ritual de 10 minutos queimando um incensário prateado. No final, o Gibborim poderá projetar-se para dentro do Umbral, ou então na região do Inferno chamada Sheol (uma área desértica que circunda Sodoma e Gomorra). Ele será visto como uma névoa com traços vagos. Enquanto nesta forma enevoada, o Gigante pode andar e mover-se normalmente, mas não poderá causar dano ou sofrer dano físico. Como efeito extra, com um teste Difícil de PER, o Gibborim pode enxergar o Umbral a qualquer momento.

Nível 2: *Blenden* - Exatamente igual ao poder Blenden de **Controle Mental**, com a exceção de que este poder só funciona no caso do Gibborim estar imerso em uma área sombria.

Nível 2: *Chamado de Orfeu* – Ao utilizar um instrumento musical, o Gibborim atrai alguma criatura dos mundos espirituais que esteja nas proximidades. Caso tente atrair algum espírito que já saiba que está próximo, o Gigante deverá vencer uma disputa de WILL x WILL para que o efeito funcione.

Nível 3: *Grito Estridente da Alma* – O Gibborim consegue usar suas energias das sombras espirituais para exorcizar ou mesmo prender espíritos dentro de seres vivos ou objetos. Para o exorcismo ser efetivo, o Gigante deve vencer uma disputa de WILL x WILL contra o espírito da possessão, e o mesmo teste deve ser feito para prender uma alma em um objeto ou ser vivo. Uma pessoa com um espírito preso a ele receberá automaticamente o Aprimoramento **Assombrado**.

Nível 3: *Eclipse da Alma* – Este efeito é similar ao de Nível 1 (Escurecer), mas afeta uma área muito maior: de 10m a 100m (1d10x10m).

Nível 3: *Portal do Sheol* – O Gigante pode abrir um portal físico que o transporta para o Umbral ou para o Sheol. O portal surge quando desenhado, seja no chão ou em uma parede.

Nível 4: *Fogo Eclíptico* – O Gibborim pode lançar de suas mãos uma esfera de chamas negras que causam 4d6 na vítima atingida.

Nível 4: *Forja do Sheol* – Aprendido com alguns Recíperes que desceram com Samyaza, os Gibborim conhecem os segredos da transformação de espíritos em objetos mágicos. Considere que este poder é exatamente o Poder de Gigante **Forja** em Nível 4 no Resumo.

Nível 4: *Moldar as Sombras da Alma* – Assim como a Forja do Sheol, os Gibborim sabem também como dar nova vida, mas somente a espíritos inferiores (habitantes do Umbral, Inferno, Ark-a-nun e Proebetis). Uma alma desencarnada é encarnada em um embrião dos reinos físicos (somente Ark-a-nun ou Terra) à escolha do Gigante. Caso o espírito seja consciente, o Gibborim deverá vencer uma disputa de WILL x WILL.

Nível 5: *Boca de Nergal* – Utilizado por raros Gibborim, este poder permite que o Gigante absorva a alma de uma criatura à beira da morte (no máximo 0 PVs), adquirindo suas lembranças (Perícias e

alguns Aprimoramentos) e poderes (Pontos de Magia e Focus e Poderes comprados).

Nível 5: *Castelo de Almas* – Uma área do tamanho de uma casa pequena torna-se propriedade do Gigante dentro do Umbral, e ele poderá acessar esta área sem nenhum gasto de energia mágica. O Gibborim pode inclusive considerar-se um novo Senhor Trevoso, embora seja ainda muito fraco em comparação com os outros.

Nível 6: *Trilha Rephaim* – O poder mais almejado dos Gibborim, permite-lhes receber a maldição das lembranças das vidas passadas de seus irmãos Nephalins. Todas as suas lembranças e conhecimentos são recuperados. A maldição não tem efeito no caso do Gibborim morrer, voltando ao ciclo normal das reencarnações sem lembrarem-se de suas vidas passadas.

SÉISMOS

Este poder (que em grego significa abalo) é um dom vindo de sua origem: após o sangue de Uranos ser derramado sob a Terra, eles nasceram e graças a isso possuem uma afinidade maior com o elemento Terra. Muitos Gigantes Gregos (Gigas) descendentes dos Gigantes Urânios primordiais (Terrigenum) tendem a desenvolver estas habilidades.

O Gigante só pode usar este poder em sua forma gigantesca (seja lá qual for).

Nível 1: *Estabilidade* - O Gigante deve se concentrar durante uma rodada para obter os efeitos desejados: ele se torna irremovível desde que permaneça no local inicial, podendo combater diversos oponentes sem correr o risco de ser derrubado, e qualquer dano que venha a ser causado por queda (ou que seja uma parte pela pancada do golpe e outra por uma possível queda) é ignorado, pois ele não cairá.

Nível 1: *Camuflar* - Em ambientes rochosos (locais não urbanos), o Gigante pode mudar a cor de sua pele e a textura camuflando-se, ao abaixar-se ou em posições que o assemelhem a rochas. Ele não pode se mexer, pois serão percebidos. Qualquer um que tente percebê-los terá de fazer um teste Difícil de qualquer Perícia relevante, sendo que o Gigante deve estar ao alcance das mãos do identificador.

Nível 2: Grande Estabilidade - O mesmo acima, com o acréscimo de que o Gigante passa a absorver algumas propriedades da terra, tornando sua pele mais dura: ele ganha IP 3 enquanto estiver no mesmo local, como já citado acima.

Nível 2: Tremor - O Gigante concentra-se em um local durante uma rodada e faz um teste normal de WILL, pisando no chão e assim causando um pequeno tremor de terra num raio de 5m. As pessoas no raio de efeito devem ser bem sucedidas em um teste de AGI para não cair, e testes de Perícias relacionadas a AGI e DEX que sejam realizados no local perdem o valor do Atributo na soma. Outros testes que envolvam concentração sofrem uma penalidade de -15%.

Nível 3: Grande Tremor - O mesmo citado acima, com acréscimo do raio de efeito que passa de 5m para 10m. O abalo sísmico que agora se torna relevante, podendo abalar a estrutura de pequenas construções em solo no raio de efeito e os testes que mudam e passam a ser Difíceis. O valor do Atributo não precisa mais ser retirado, pois o fato do teste ser Difícil elimina este efeito.

Nível 3: Resistência ao Magma - Graças à grande ligação com a terra, os Gigantes adquirem uma grande resistência ao calor e ao fogo, podendo ficar frente-a-frente com uma parede de magma por muito tempo sem sentir nada. Porém, eles ainda podem se ferir no contato direto com chamas ou substâncias altamente quentes; graças à sua resistência, eles não sofrem o mesmo dano que um ser normal. Em termos de jogo, ele sofre 2d6 pontos de dano a menos e se recuperam duas vezes mais rápido quando feridos desta forma. Este poder se torna uma característica do personagem, sendo sempre ativo.

Nível 4: Invisibilidade - O Gigante neste nível pode não só se camuflar, mas se tornar totalmente invisível, desde que esteja em contato com chão. Asfalto e outras formas de pavimento urbano impedem o contato com a Mãe-Natureza, não permitindo que o Gigante se torne invisível. O efeito se quebra caso ele ande mais que 3 passos. Não há formas de se perceber um gigante usando este poder, a menos que a pessoa se choque contra ele ou tenha algum poder sobrenatural que lhe permita ver o invisível.

Nível 5: Ondas Sísmicas - O Gigante deve se concentrar durante uma rodada e fazer um teste Difícil de WILL, num raio de até 15m ele causa um terremoto tão forte que cria algumas elevações na terra, gerando aleatoriamente algumas pedras com formas pontiagudas ou de alguma forma cortante. Além disso, cria várias fendas no solo que podem caber uma pessoa. As pessoas no raio de efeito devem fazer testes de Percepção para não serem pegas desprevenidas e testes de Esquiva para não serem atingidas: os testes de PER e de Esquiva são Difíceis. Caso falhe no teste de PER, não terá direito ao teste de Esquiva; aqueles que não têm a Perícia Esquiva podem usar Acrobacia ou Salto neste caso – quem não possui nenhuma destas Perícias não terá direito a teste algum. O dano pode variar, e o Mestre deve analisar a tabela de armas de corte, pois o formato das pedras é definido por ele, sendo que sempre deve haver pelo menos 1d10+1 estacas de pedra que causem algum dano.

Nível 5: Resistência Máxima ao Magma - Neste nível, os Gigantes entram em comunhão com as chamas, podendo resistir completamente às formas naturais de calor, porém ainda sofrendo danos mágicos por Fogo, mas como uma redução de 2d6. Este poder só pode ser aprendido através de um treinamento rigoroso e provas de valor, e só um ancião que já possua este poder pode ensiná-lo, não podendo ser aprendido naturalmente.

Nível 6: Uno com o Magma - O Gigante, através de um teste normal de WILL, invoca as forças da Mãe-Terra para que esta faça com que o seu corpo seja envolvido em chamas que nascem do chão, recebendo a aparência de uma criatura elemental do fogo. Este poder deve ser invocado como o Gigante com os pés descalços, e dura enquanto ele mantiver os pés sobre o chão. Pode ser usado em qualquer lugar, causando dano de 3d6 por rodada caso agarre uma pessoa e causando +3 pontos de dano quando ataca com socos e chutes; Armas de ferro que estejam sendo usadas pelo gigante ficam em chamas, derretendo-se em 3d6 rodadas – porém, o dano neste meio tempo amplia-se em +1d6+1. Armas de fogo se tornam inúteis e tendem a disparar quando esquentam; armas de madeira queimam muito rápido, e

só têm seu dano ampliado em 3 pontos. Por ele se tornar meio-elemental, o Gigante adquire uma certa intangibilidade: apenas metade dos danos que seriam causados a ele são eficazes, porém, danos mágicos ou de armas mágicas o afetam normalmente.

Nível 7: Erupção - Este é o nível máximo conhecido deste poder, não podendo ser aprendido facilmente. Este poder é extremamente raro, e dizem as lendas dos Gigas que deve-se ir até as profundezas do vulcão Etna para alcançar Typhon ou Encéelado (muitos crêem que eles sejam a mesma criatura) e, se for digno, aprenderá os segredos de controlar as chamas.

Não é preciso dizer que com este poder o Gigante pode controlar todas as formas de fogo: em termos de jogo, o Jogador descreve o efeito que quer causar e o Mestre decide os testes que devem ser feitos. A utilização mais conhecida deste poder é em forma de uma erupção vulcânica, que pode ser gerada em qualquer lugar que a terra tenha ligação direta com o seu núcleo. A explosão atinge um raio de efeito imenso: mais de 20m no momento inicial, depois expandido-se à medida em que continua brotando da terra e escorrendo. Para invocar este poder, o Gigante deve se concentrar durante muito tempo no mesmo local, devendo ser bem sucedido em um teste normal de WILL; esta concentração dura uma hora, o tempo em que a atividade vulcânica se inicia até chegar ao ponto máximo.

É irrelevante falar sobre dano deste poder, pois criaturas normais morrem ao simples contato com magma. Caso seja utilizado de outra forma, o dano deve ser calculado pelo Mestre.

URANIA

Este poder é um reflexo da atuação dos antigos Gigantes titânicos (Gigantes Urânios e Ciclopes Urânios), tidos como entidades que controlavam o clima e as tempestades.

O Gigante só pode usar este poder em sua forma gigantesca (seja lá qual for).

Nível 1: Mobilidade - O Gigante deve se concentrar durante uma rodada, para obter os efeitos desejados: ele se torna incapaz de ser

aprisionado ou paralisado desde que permaneça movendo-se. Qualquer dano que venha a ser causado por queda é reduzido à metade. Como já citado, o efeito só acaba quando o Gigante deixa de mover-se.

Nível 1: Pele do Céu - Em ambientes ao ar livre, o Gigante pode mudar a cor de sua pele e a textura de modo a camuflar-se enquanto se move. Sua imagem torna-se embaçada e mesclada às cores do céu no momento. Qualquer um que tente percebê-lo terá que fazer um teste Difícil de qualquer perícia relevante.

Nível 2: Grande Mobilidade - O mesmo acima, porém o Gigante passa a absorver algumas propriedades do Céu: seu corpo torna-se menos tangível, ignorando 25% de qualquer dano físico sofrido, desde que continue movendo-se. Para possuir esse nível, é preciso ter o Nível 1 (Mobilidade).

Nível 2: Ventania - O Gigante concentra-se em um local durante um rodada e faz um teste normal de WILL. Então, ele sopra na área, causando uma pequena ventania num raio de 5m. As pessoas na área de efeito devem ser bem sucedidas em um teste de AGI para não cair, e testes de perícia relacionadas a AGI e DEX que sejam realizados no local perdem o valor do atributo na sua soma. Outros testes que envolvam concentração sofrem uma penalidade de -15%.

Nível 3: Grande Ventania - O mesmo citado acima, porém o raio de efeito passa de 5m para 10m. O poder destrutivo do tornado agora se torna relevante, podendo abalar a estrutura de pequenas construções em solo no raio de efeito e os testes, mudam para o Difícil. Para possuir este nível é preciso ter o Nível 2 (Ventania).

Nível 3: Resistência à Eletricidade - Graças à sua grande ligação com o Céu, o Gigante adquire uma grande resistência aos raios e a eletricidade. Graças a esta resistência, ele não sofre o mesmo dano que um ser normal; em termos de jogo, ele sofre 2d6 pontos de dano a menos quando atacado com eletricidade. Ele se recupera duas vezes mais rápido quando ferido desta forma. Este poder está sempre ativo.

Nível 4: Flutuação - O Gigante neste nível adquire a capacidade de voar na velocidade máxima de 100km/h, desde que esteja em

ambiente aberto (ele nunca conseguirá voar dentro de um local fechado).

Nível 5: *Vendaval* – O Gigante deve se concentrar durante uma rodada e fazer um teste Difícil de WILL. Em um raio de até 15m, surgirá um vendaval tão forte que arremessará aleatoriamente diversos objetos da área (que causarão danos variados de Corte, Impacto e Perfuração), além de arremessar seres na área com peso menos que 150kg ou FR menor que 20. Todo teste baseado em DEX, PER e AGI se tornam Muito Difíceis dentro da área do vendaval.

Nível 5: *Resistência Máxima à Eletricidade* – Neste nível, o Gigante entra em comunhão com as tempestades, podendo resistir completamente à eletricidade (porém, ainda sofre dano mágico por Eletricidade, mas como uma redução de 2d6 no dano). Este poder só pode ser aprendido através de um treinamento rigoroso e provas de valor com um ancião que já possua este poder; ele não pode ser aprendido naturalmente.

Nível 6: *Corpo de Céu* – Através de um teste normal de WILL enquanto estiver em ambiente aberto, o Gigante invoca as forças de Uranos para que este faça com que seu corpo seja envolvido pelos fenômenos naturais que surgem do céu, recebendo a aparência de um Elemental da Tempestade. Este poder deve ser invocado quando o Gigante estiver voando, e dura enquanto ele se mantiver sem tocar o chão. Ele causa dano de 3d6 por rodada caso agarre uma pessoa e causa 3 pontos de dano a mais quando ataca com socos e chutes, armas de ferro que estejam sendo usadas pelo gigante ficam eletrizadas, derretendo-se em 3d6 rodadas; porém, o dano neste período amplia-se em 1d6+1. Armas de fogo se tornam inúteis e tendem a disparar quando esquentam, armas de madeira queimam muito rápido, e só tem seu dano ampliado em 3 pontos. Por se tornar um “meio-Elemental”, o Gigante torna-se um ser quase intangível: somente metade do dano que seria causado a ele torna-se eficaz; porém, dano mágico ou de armas mágicas o afetam normalmente.

Nível 7: *Tempestade* – Este poder é extremamente raro, e poucos gigantes o conhecem. Dizem que para aprendê-lo, deve-se encontrar um dos poderosos Ciclopes

Urânios e aprender diretamente com eles a forja do raio, do relâmpago e do trovão.

O Gigante simplesmente passa a controlar todos os fatores de uma tempestade em uma área de 15km de raio. Os raios são altamente destrutivos, com o dano a cargo do Mestre, assim como os tufões e a força das chuvas. Para invocar este poder, o Gigante deve se concentrar durante 1h no mesmo local, devendo ser bem sucedido em um teste normal de WILL. Esta concentração de uma hora representa o tempo em que a atividade meteorológica se inicia até chegar no ponto máximo.

RITUAIS E ITENS MÁGICOS

Adaptação das Armas

Entender/Controlar Humanos/Metamagia 2

Componentes: V,G

Tempo de formulação: 1 rodada

Efeitos: Ver magia

Duração: 1d6+10 minutos

Este Ritual foi criado por um Gigante Mago. O intuito deste Ritual é fazer com que armas brancas e armas de fogo se adaptem às mãos do Gigante em seu tamanho normal. Para ser realizada a magia, o Gigante simplesmente deve possuir uma arma em mãos e conjurar o Ritual. Magicamente, a arma se adaptará às mãos do Gigante, podendo ser usada sem problemas. O calibre da arma de fogo continua o mesmo – a entrada para o pente ou tambor também. Apenas uma arma é afetada; caso o Mago esteja com duas armas, ele deverá mentalizar qual é a arma que ele encantará.

As Mil Faces

Entender/Criar Humanos 2

Componentes: V, M

Tempo de Formulação: 1 rodada (ou 2)

Efeito: Disfarce físico

Duração: 1d6+1(horas)

O Mago assume uma nova face, mas apenas uma face que ele já tenha visto, ou apenas criar uma face pegando características das muitas faces já vistas por ele. O Mago deve possuir um rascunho de cada face (ele não precisa ser um desenhista). Ele deverá observar o rascunho até lembrar-se da face durante uma rodada (nenhum teste é necessário para lembrar-se), e fazer algumas preces que fazem parte do Ritual. Quando ele lembrar-se da face, o Ritual terá se completado e ele estará com sua face nova. Para melhor utilização deste Ritual, o Mago deve escolher faces de pessoas com o mesmo porte físico dele, ressaltando que assumir a “face” é só um termo utilizado na descrição do Ritual, de modo que ele transforma sua cabeça inteira, assumindo características

como cabelos e outras. Este Ritual pode ser usado em outras pessoas: o Mago deve apenas segurar a face da pessoa com as duas mãos, e após observar o rascunho, modelá-la de acordo com a imagem ou mesmo criar uma (neste caso não é necessário o rascunho), sendo que desta forma o Ritual demorará 2 rodadas para ser realizado.

Criação de Gigantes

Criar/Controlar Humanos/Árkanun 8

Componentes: V, G, M, (um bebê e uma jaula)

Tempo de formulação: Ver o ritual

Efeitos: Transformar um ser humano em gigante

Duração: Permanente

Este Ritual foi desenvolvido há muito mais de 500 anos por Xamãs de uma tribo do Brasil, com o intuito de gerar homens maiores, e assim surgindo os primeiros Curiguerês. Este é um Ritual muito raro, sendo quase impossível encontrar pessoas que o saibam e estejam dispostas a ensinar sem um grande favor em troca.

O Ritual consiste em uma celebração que dura um dia inteiro, onde diversas preces são feitas pelos Xamãs (os Magos). Após isso, a criança deve ser posta em uma jaula (esta jaula deve ser criada magicamente para não ser destruída e se adaptar ao tamanho que a criança adquire com o tempo) que será colocada na água de um lago ou rio (que seja seguro). A criança viverá ali até se tornar um homem adulto, por volta dos 17 ou 18 anos, e assim poderá ser liberta, já sendo um Gigante com no mínimo 2,5m. O Gigante gerado através deste Ritual será um Curiguerê, podendo adquirir os poderes desta raça.

Os PMs gastos neste ritual são perdidos permanentemente, por isso é aconselhável que seja realizado em grupo.

Criação de Vozhd

Criar/Controlar Spiritum/Arkanun 6

Componentes: V, G, M

Tempo de Formulação: 6 horas

Efeito: Criação de Morto-Vivo especial

Duração: Permanente

Um dos tipos mais raros de Morto-Vivo é o Vozhd, o Ogro-Esqueleto. Esta criatura aterrorizante é criada somente em momentos de extrema importância em uma batalha que envolva grande necessidade de força bruta. O Vozhd é criado a partir das ossadas de no mínimo 10 criaturas (ou 4 Gigantes). O sangue do Necromante é derramado sobre as ossadas misturadas na exata quantidade de 2 cálices, e então o Ritual é iniciado com o uso de procedimentos derivados do xamanismo russo de modo a remontar todos os ossos em um único esqueleto. Tal criatura é enorme (já houve menções muito raras sobre Vozhd que chegavam ao tamanho de dinossauros) e, com sua força derivada de todos os seres que o compõem, é capaz de causar destruição em massa. Carapaças, espigões, garras, ferrões, presas, mandíbulas, chifres ou qualquer outra arma natural pode ser criada no Vozhd com a vontade do Necromante.

O resultado é algo semelhante a um Ogro feito de muitos ossos: grande, lento, estúpido e assustadoramente poderoso (FR e CON somados de todas as criaturas cujas ossadas compõem o Vozhd). O Ritual mantém a consciência do Morto-Vivo obediente ao Necromante ou mesmo a um Cavaleiro de Ogros que será consagrado a ele; somente o “dono” poderá comandá-lo, embora o Vozhd dificilmente compreende mais de 2 ou 3 palavras.

Dança da Guerra

Entender/Controlar Humanos/Fogo 2

Componentes: V,G

Tempo de formulação: 2 rodadas

Efeitos: Ver magia

Duração: 1d6 m

Os Korybantes são os criadores deste Ritual, que, através de uma rápida dança e cantiga de duração de 1 rodada, invoca a força dos espíritos elementais. Recebem um

bônus de +25% em todos os testes de ataque e defesa, +1 nos danos e, com o dobro de Focus, atingir um grupo de 4 pessoas, além do Mago, em um raio de 5m. Dura 1 rodada a invocação e 1 rodada para o efeito se iniciar.

Diminuir o Tamanho

Entender/Controlar Metamagia 2-6

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 roda para cada metro

Efeito: Diminuir o tamanho

Duração: 1d6+1 horas

Esta magia serve para diminuir o tamanho das criaturas: o Mago pode escolher alguém ou ele mesmo, desde que o alvo esteja em contato visual. O Mago faz os gestos cabalísticos e alguns murmúrios, e assim a criatura diminuirá 1m para cada 2 níveis em Focus, sofrendo um redutor de -3 em FR e CON. Caso seja usada em um gigante, poderá ser muito útil para assumir uma forma humana; em humanos, caso seja um efeito acima do esperado, ou seja, se o homem tem por exemplo 2m e é diminuído em 3m, tal efeito o deixará em uma escala quase microscópica. Para minimizar o efeito, o Mago pode diminuir em um valor variável em centímetros o alvo com um teste Difícil de WILL.

Invocar Quinametzin

Criar Arkanun 4

Componentes: V,G,M

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Efeito: Invocação de Gigante Quinametzin

Duração: 3d6 x 10 minutos + 10 minutos

As mesmas descrições do Ritual “Invocar Demônios” (descrito no Grimório de 666 rituais lançado pela Daemon para D20 e Sistema Daemon), só que este Ritual especificamente traz um Quinametzin preso em Ark-anun para a Terra, e eles tendem a fazer acordos com os conjuradores para serem mantidos aqui de alguma forma – caso o mago aceite, claro. Para conjurá-lo, além do círculo desenhado com carvão vegetal, o Mago deve possuir um chifre de boi que ele deverá segurar com a mão esquerda durante o

Ritual. O Ritual apenas traz um Quinametzin para Focus 4, dois para Focus 6 e três para Focus 8, sendo este o limite máximo da magia. Os seres são de poder mediano e devem ser criados pelo Mestre.

Jaula do Gigante

Criar/Controlar Plantas 6

Componentes: V,M(alguns cipos e madeiras)

Tempo de formulação: 1 rodada

Efeitos: Cria uma jaula mágica.

Duração: Permanente

Este Ritual foi desenvolvido para gerar a jaula necessária ao Ritual “Criação de Gigantes”, mas pode assumir outras utilizações.

O Ritual é realizado com os cipós e as madeiras (não é necessário um número imenso desta matéria-prima, pois serão somente um Fetiche) dispostos ao redor ou próximos ao bebê. Enquanto os murmúrios são feitos, em uma rodada a jaula será formada, montando-se ao redor do alvo. Este efeito pode ser muito útil, podendo ser utilizado para prender outras formas de criatura. Não adianta se mexer para libertar-se, pois a jaula se adapta aos movimentos do ser que está preso, e caso ele tente parti-la de alguma forma, deve-se fazer um teste de Força resistida contra a FR 30 da jaula. Fora isso, só um cancelamento de magia ou o Mago que criou o Ritual poderá cancelá-la. Tentar fugir do efeito é inútil: a jaula perseguirá a criatura em uma velocidade incrível (AGI 20); caso o fugitivo seja bem sucedido em um teste de AGI vs. AGI, ele conseguirá fugir do efeito. Pode ser conjurada como armadilha também, mas qualquer criatura que se aproximar a 2m ou menos será capturada.

Ogro de Montaria

Criar/Controlar Humanos/Spiritum /Arkanun 6

Componentes: V, G, M(um crânio de ogro ou outra forma de gigante)

Tempo de formulação: 6 horas

Efeitos: Criar um ogro

Duração: Permanente

Este é um ritual muito raro e foi

desenvolvido em Arcádia por um “Cavaleiro de ogro” (ver Kits) desconhecido, com base em Necromancia. Este ritual consiste em criar um ogro, usando como material o crânio de um, porém, mais tarde foi descoberto que o ritual poderia ser utilizado para criar outras formas de gigantes, desde que se possuísse um crânio pertencente ao tipo de gigante a ser criado. O ogro ou gigante criado geralmente é utilizado como montaria pelos muito raros “Cavaleiros de ogro” ele são criados com características básicas e não possuem nenhum poder, a inteligência do ogro é muito baixa, eles possuem a metade do valor de inteligência do seu criador, no processo de criação da criatura no ritual o mago deve estar a sós para que o ogro o identifique como seu criador, desta forma a criatura se torna totalmente fiel ao seu criador, mas caso seja muito maltratada pode vir a se rebelar, tentando geralmente matar o seu criador para se livrar dele, eles também podem vir a ser treinados caso precisem ser dados, vendidos ou qualquer outra coisa, se forem tratados bem se tornam rapidamente fieis, porém o Cavaleiro deve ter muito cuidado pois eles são muito traiçoeiros, podem guardar magoas e se vingarem(eu disse eles tem inteligência baixa não que são 100% sem cérebro).

Ficha básica da criatura e alguns detalhes:

FR 6D+4 CON 6D DEX 3D AGI 3D INT = INT do Mago/2 (arredondado para baixo)
WILL 2D PER 2D CAR 2D

Briga 50/50, Dano 1d6+bônus de Fr, pode possuir algumas outras perícias ligadas aos instintos, porém, o seu valor de perícia equivale a sua Int x 5 + 50 pontos porque eles já são criados adultos.

Proteção contra Trolls

Entender/Criar Spiritum/Metamagia 1-6

Componentes: G, M

Tempo de Formulação: 3 horas

Efeito: imunidade a uma criança contra Trolls

Duração: 1 estação do ano

Por causa das tentativas dos Trolls em realizarem a Troca com as crianças, vários rituais para proteger os pequenos recém-nascidos dos horrendos Trolls foram criados por toda a Europa. Um Troll não pode usar Magia se a criança estiver devidamente

protegida.

O Mago Hermético Pedro o Trovador criou um Ritual, muito usado pelos membros da Ordem Luft, na Noruega, para proteção dos recém-nascidos do Ritual da Troca. Este Ritual protege a criança contra um Troll com uma quantidade de dados igual ao Focus do Ritual (portanto, Focus 4 dá à criança 4D de resistência contra o Troll). O Troll não poderá causar nenhum tipo de mal para a criança nem realizar a Troca.

Armadura de Arago

(Artefato)

Arago foi um Kotan-Nukur de grande importância durante o período dos Reinos Combatentes, na China. Ele era regente de um dos reinos em guerra, e detinha o apoio da ordem secreta chamada Dalou'laoshi, que lhe fornecia itens mágicos e soldados espirituais.

Um dos itens mágicos foi sua própria armadura, que lhe dava poder sobre vários elementos da natureza. Quando vencido por um membro da Sociedade do Lótus Branco, Arago foi condenado ao Inferno Oriental, enquanto sua armadura foi dividida em outras 9, desta vez de tamanho humano (todas fornecem ao portador IP 10):

A armadura chamada Fogo Selvagem dá ao portador imunidade a chamas e ao Caminho Fogo, além de ter duas espadas Katana +3 (2d6+3). A armadura chamada Estrato dá ao portador imunidade a ataques de gases e sons e ao Caminho Ar, além de ter um Arco Longo mágico +3 (1d8+3). A armadura chamada Rocha Sólida dá ao portador imunidade a ataques de pedras e ao Caminho Terra, além de ter uma Barra Tripla +3 (1d6+3). A armadura chamada Torrente dá ao portador imunidade a ataques de água e ao Caminho Água, além de ter um Tridente +3 (1d8+3). A armadura chamada Halo dá ao portador imunidade a energia luminosa e elétrica e ao Caminho Luz, além de ter uma espada No-Dachi +3 (1d10+3). A armadura chamada Crueldade dá ao portador imunidade às energias inferiores e ao Caminho Arkanun, além de ter uma Kusari-

Gama +3 (1d8+3). A armadura chamada Escuridão dá ao portador imunidade às sombras e ao Caminho Trevas, além de ter uma espada No-Dachi +3 (1d10+3). A armadura chamada Veneno dá ao portador imunidade e venenos, ácidos e agentes tóxicos e ao Caminho Secundário Venenos, além de 6 espadas Katana +3 (2d6+3). A armadura chamada Ilusão dá ao portador imunidade a ilusões e manipulações mentais e ao Caminho Cores e Brilhos, além da bizarra arma oriental Chi Lin Tou +3 (1d8+3).

Caso as 9 armaduras sejam reunidas próximas a um Gigante, elas se montarão na antiga armadura de Arago a ser envergada pelo Gigante. Esta armadura fornece IP 25 e Focus +3 nos Caminhos Fogo, Água, Ar, Terra, Luz, Trevas e Arkanun, além de uma Espada de 2 Mãos com dano proporcional ao Gigante +5 Vorpal.

Armaduras Completas de Fuji

(Artefato)

Construídas especialmente para o lendário guerreiro Kotan-Nukur chamado Fuji, estas oito armaduras forjadas em estilo oriental (como haramakis de Samurais) podiam ser usadas em ambientes de extremo calor, sem que fossem derretidas ou perdessem suas qualidades. Além desta aparência, estas armaduras possuem estranhos símbolos esculpidos em seu peitoral. Quando o Usuário toca estas runas e recita alguma oração de guerra, a armadura se torna extremamente quente (mas não causa dano ao Usuário), causando 1d6 pontos de dano a todos que estiverem a até 2m do Gigante (vítimas podem fazer um teste de CON para reduzir o dano à metade).

IP	1d100
+1	01-55
+2	56-80
+3	81-90
+4	91-97
+5	98-00

Arma Troll

(Artefato)

Estas armas possuem uma característica muito interessante e perigosa, principalmente contra criaturas que regenerem naturalmente, como Trolls ou Vampiros.

O bônus mágico desta arma NÃO pode ser regenerado por criaturas ou itens que regenerem magicamente. O dano normal da arma é regenerado pela criatura, mas os bônus mágicos só podem ser regenerados 1 hora após o dano ter sido feito.

Dano 1d100

+1	01-55
+2	56-80
+3	81-00

Arma Trollslayer

(Artefato)

Estas armas são muito procuradas por Aventureiros, pois TODO o dano que causam não pode ser regenerado normalmente (e qualquer poder regenerativo de uma criatura, como Trolls e Vampiros, só pode ser acionado 6 rodadas depois de o dano ter sido feito). Considere um bônus de +1 sobre as Armas Trollslayers.

Cinturão de Força de Gigantes

(Artefato)

Estes cinturões mágicos conferem ao Usuário a Força equivalente à de um gigante. Segundo as lendas, os cinturões foram criados inicialmente pelos Magos de Aasgard, como prêmio para os guerreiros que mais se destacassem entre os Vikings. Existem poucos destes cinturões, e quase todos estão nas regiões mais frias da Europa.

Variantes Conhecidas 1d100

FR 30	01-50
-------	-------

FR 36	51-70
FR 39	71-90
FR 42	91-95
FR 48	96-00

Cinturão do Troll

(Artefato / Ritual: Entender/Controlar Humanos/Metamagia 5)

Este cinturão é confeccionado a partir de um cinto de couro. Ele é embebido em sangue de Troll por um mês e um dia, e depois deixa-se secar. Este processo deve ser repetido por 5 vezes e só então encantado com as Magias necessárias.

O Usuário de um Cinturão do Troll passa a ter Força 27 (bônus de dano +7). Além disso, ele passa a regenerar danos físicos à taxa de 1 PV a cada duas rodadas, podendo inclusive trazer o Personagem de volta à vida caso tenha chegado a morrer por dano. O Cinturão do Troll não regenera danos causados por fogo ou por ácido, e só passa a funcionar após ser usado por seu Dono durante uma semana.

Cogumelos de Toadstool

(Artefato)

O bolsão arcade conhecido como Terra dos Cogumelos possui grandes variedades de cogumelos com propriedades mágicas. Este bolsão é regido por uma princesa que tem como súditos uma raça de homens-cogumelo chamados Miconids, ou Homens-Fungo. Ela é constantemente ameaçada por um monstro que acreditam ser descendente do Tarrasque que viveu na Terra, devido à grande semelhança.

Há dois principais tipos de cogumelos. O **Cogumelo Vermelho** dobra a altura de quem o consumiu, mantendo-o desta forma até que ele perca metade de seus PVs, voltando à altura normal. O **Cogumelo Verde** “prende” a alma da pessoa que o comeu no corpo, impedindo que o próximo momento que ela morrer, ela ressuscite uma única vez, com PVs completos.

Espada dos Gigantes

(Artefato)

Este artefato foi encontrado pelo herói Beowulf na caverna onde o Ogro Grendel se escondia. Como a própria espada de Beowulf não conseguia causar nenhum dano aos monstros, ele teve de utilizar-se desta magnífica espada para conseguir destruir os monstros que assolavam sua vila natal.

Após a morte de Beowulf, este artefato desapareceu. Em termos de jogo, considere a Espada dos Gigantes como uma espada maior do que as normais (ela precisa ser empunhada com as duas mãos para poder ser utilizada), e com um bônus mágico de +5 (1d10+5) e Vorpal (mutiladora).

Sempre que desembainhada, a Espada dos Gigantes emite uma fraca luminosidade dourada de sua lâmina.

Feijões Mágicos

(Artefato)

Estes feijões existem sempre em número de 3. Se apenas um deles for plantado, um grande pé de feijão nascerá, suficiente para produzir o dobro de feijões de um pé de feijão comum; se dois feijões forem plantados, uma colheita inteira de feijões nascerá destas plantas, mas se todos os três feijões foram plantados ao mesmo tempo, eles darão origem a um pé de feijão gigantesco, que nascerá no local onde foi plantado e crescerá até os céus, perdendo-se nas nuvens.

Se escalado, o pé de feijão serve como um portal para Jotunheim, a terra dos gigantes da mitologia nórdica, em Paradísia. A versão Feijões das Nuvens, por outro lado, pode levar o Personagem até um castelo nas nuvens, às vezes abandonado, às vezes habitado por alguém ou algo.

Variantes	1d10
Feijões de Jotunheim	1-8
Feijões das Nuvens	9-0

Harpa de Blunderbore

(Artefato)

Diziam que o Gigante Blunderbore possuía uma harpa encantada que tocava sozinha com um simples comando mental. Um garoto chamado João roubou esta harpa juntamente com uma galinha que botava ovos de ouro. Devido a confusões nos contos de fadas, não se sabe se Blunderbore morreu quando caiu do colossal pé-de-feijão, ou se foi morto pessoalmente pelo alfaiate Jack

Quando acionada, a Harpa de Blunderbore pode simular os seguintes poderes dos Anjos Tronos: **Sinfonia de Ninar, Encanto Musical, Sinfonia de Proteção, Canção do Senhor e Dissonância.**

JotunStangen

(Artefato)

Esta lança lendária foi forjada pelos Anões de Aasgard, para enfrentar alguns Gigantes que estavam atacando uma das vilas vikings na Terra, através de um portal aberto de Arcádia para o norte da Europa.

Thor pediu a seu pai, Odhin, que enviasse à Terra doze destas lanças, para que os humanos pudessem enfrentar o problema. Ao final da Guerra Jotun, as lanças permaneceram em poder da Ordem Luft, que passou estas lanças para os melhores guerreiros de cada geração.

As lanças são consideradas armas +3, +5 vs. Gigantes de qualquer espécie, e +7 vs. Jotuns.

Lança de Crisaor

(Artefato)

O temido Gigante Crisaor tinha a bizarra capacidade de se transformar em um javali alado gigante, do mesmo porte que seu irmão Pegasus. Quando em forma humana, Crisaor portava uma lança extremamente poderosa.

Qualquer tentativa de ataque feita com

a Lança de Crisaor é capaz de acertar qualquer alvo ao alcance da visão, causando dano não através da lâmina em si, mas com o vento que é movido com o movimento do ataque. Por causa disso, a distância não faz diferença para alguém que porta esta arma, considerada uma Lança de Guerra +2 (1d8+1+3).

Medalhão de Mudança de Tamanho

(Artefato)

Este medalhão permite ao Usuário aumentar ou diminuir seu tamanho como desejar, para até 10% ou 200% do tamanho original. Uma pessoa gigante recebe +6 em bônus de FR e CON. Cada transformação demora uma rodada completa, e o Usuário não pode fazer nenhuma outra ação durante este tempo. O Usuário pode permanecer nesta forma por até uma hora, revertendo a seu tamanho normal após este período (quando o medalhão recarrega durante uma hora).

Existem variações deste medalhão, tanto no tamanho (o Medalhão de Gargantua faz com que o Usuário cresça até 400% seu tamanho original, por exemplo, recebendo um bônus de +12 para FR e CON) quanto no tempo de duração (o Medalhão de Zahni faz com que o Usuário mude de tamanho, até 200%, durante até 24 horas, desligando-se durante 24 horas para recarregar).

Variantes Conhecidas	1d100
Medalhão Normal	01-60
Medalhão de Gargantua	61-85
Medalhão de Zahni	86-00

Pedras da Funda de Davi

(Artefato)

Conta a Bíblia sobre um combate entre os exércitos de Israel e os filisteus. Havia entre os filisteus um grande guerreiro com uma armadura completa de bronze, que se chamava Golias de Gath. Ele usava uma enorme lança, cuja ponta pesava sozinha 6,78kg. Golias desafiou o exército de Israel a apresentar um homem para enfrentá-lo em

combate singular.

Um jovem guerreiro chamado Davi, que havia sido aceito nas tropas há pouco, disse que aceitaria o desafio. Sendo ainda inexperiente no combate com a espada, não quis usá-la. Ele foi até o rio e pegou cinco pedras lisas, colocando-as em seu bernal de pastor.

Quando se apresentou em combate, Golias zombou da juventude de Davi, mas não sabia que seu oponente trazia consigo as pedras abençoadas por Yamesh. Golias avançou de lança em punho. Davi lançou uma das pedras e esta atingiu a testa de Golias, fazendo-o cair de imediato, morto.

A batalha que se seguiu foi sangrenta e vencida com facilidade pelos israelitas. Alguns Magos da Escola de Yamesh que auxiliavam as tropas se aproveitaram da confusão da batalha para pegar as quatro pedras restantes.

Sabe-se que pelo menos uma delas já foi usada em combate com efeito devastador sobre o inimigo. Ao ser lançada, a pedra age como uma arma +5, dano dobrado contra gigantes e seres do Inferno. As outras três ainda estão em posse da Escola de Yamesh. Dizem que cada uma delas será usada contra cada um dos soberanos do Inferno (Bhaalzebub, Lúcifer e Shaitan).

Poção de Força de Gigante

(Artefato)

Estas poções foram criadas durante a Guerra dos Ciclopes, entre os primeiros navegantes gregos e os Kyclopes, criaturas selvagens que viviam nas costas da Itália.

Mais tarde, esta poção migrou para a Europa através das lendas, mas era conhecida como Poção de Davi (em alusão a Davi e Golias) ou Poção de Gigantes (por causa da redução de Destreza que ela acarretava).

A poção confere ao Personagem Força equivalente a um Gigante. Note que o Personagem se torna forte demais para realizar movimentos precisos de pequena extensão (reduz a Destreza para ações delicadas em -6).

Variantes Conhecidas	1d100
FR 21	01-50
FR 24	51-75
FR 27	76-85

FR 30	86-90
FR 33	91-94
FR 36 (chamada Poção Cíclope)	95-97
FR 39	98-00

Poção do Crescimento

(Artefato)

Existem vários tipos desta poção. Os especialistas dizem que a poção se parece com vinho, e quanto mais escuro e carregado, maior a sua força. A poção mais comum dobra o tamanho do Personagem.

Ele recebe um bônus de +6 em FR e CON durante o efeito da poção, mas existem poções que triplicam de tamanho (+9 para FR e CON) e as que quadruplicam de tamanho (+12 para FR e CON). Uma Poção do Crescimento é anulada por uma Poção de Diminuição com força equivalente. Estas poções permanecem em efeito por 3d6 rodadas.

Força da Poção 1d10

Duplica	1-6
Tripluca	7-9
Quadruplica	0

Poção dos Jotuns

(Artefato)

Estas poções foram desenvolvidas por Alquimistas da Ordem Luft, e imitam a força dos Jotuns, gigantes maléficis que habitam as planícies geladas de Paradísia, nos campos próximos a Aasgard.

O Usuário fica com Força equivalente a FR 30, enquanto durarem os efeitos da poção (cerca de algumas rodadas).

Relíquias da Família Ultra

(Artefato)

Extremamente raros, as chamadas “relíquias” são invólucros que guardam a energia espiritual de uma força da natureza que dedica-se a defender o mundo contra ameaças colossais. Os itens são em número de sete, e cada um deve ser portado por uma pessoa diferente.

Assim que o Usuário ativa o objeto, o espírito é invocado e sai da região do Limbo, trocando de lugar com o Usuário. O espírito Ultra sempre possui 50m de altura, pele

metálica reluzente sem roupas, tatuagens vermelhas, e um rosto que não exprime nenhum sentimento, muito semelhante a um elmo. Este espírito sempre possui WILL 9, e este valor também representa o número de rodadas que ele ficará na Terra antes de voltar ao Limbo e destrocando de lugar com o Usuário.

Acredita-se que o espírito Ultra tenha outros poderes: há rumores sobre Ultras que portavam cristas na cabeça que podiam ser arremessadas como bumerangues, outros que lançavam raios de energia ao cruzarem os braços em direção a um inimigo, podiam voar, entre vários outros efeitos.

Sperlonga

(Artefato)

Quando Ulisses (ou Odisseu, para os gregos) esteve na ilha dos Kyclopes, teve de enfrentar Polifemo para salvar toda a sua tripulação, conseguindo tal desafio através da astúcia e fugindo da ilha. Ele teve de enfrentar Polifemo com uma enorme lança de madeira feita da clava de Polifemo, cuja ponta fora queimada. Esta lança era tão comprida que precisou ser manejada por Ulisses e 5 marinheiros dele, até penetrar no único olho do monstro. O sangue do Kyclops, ao entrar em contato com a lança enquanto esta o perfurava nos olhos, deu à arma propriedades especiais.

A lança é considerada uma Dragonlance +3 (2d6+3), +5 vs. Gigantes de qualquer espécie, e +7 vs. Kyclopes e Ciclopes Urânios, medindo 6m de comprimento. Mesmo com a ponta de madeira, a Lança de Odisseu perfura materiais como se tivesse uma ponta metálica. Outro efeito peculiar é que a arma costuma mirar-se sozinha nos olhos do inimigo (caso o Usuário acerte o ataque, haverá 45% de chance de atingir o olho do Gigante).

Devido a seu comprimento monstruoso, qualquer um com esta arma sem estar montado e sem usá-la como arma de cavalaria, simplesmente não poderá utilizá-la.

ANTAGONISTAS E COADJUVANTES

Cavaleiro de Ogros

Custo: 1 ponto de Aprimoramento, 120 pontos de Perícia

Requisito: altura máxima de 1,80m (ver *Especial*)

Perícias: Montaria 40, Idioma (Troll) 30, Intimidação 40, Escalar 20, Doma 20, Rastreo 30

Aprimoramentos: 3 Pontos Heróicos

Pontos Heróicos: 3 por nível

Especial:

- Um Cavaleiro de Ogros automaticamente possui como escravo um Troll Escandinavo ou Norueguês, chamado por ele de Ogro. Este Ogro possui uma capacidade de raciocínio muito mais limitada que os outros Trolls (INT máxima 6).
- Quando o Cavaleiro ataca, o Ogro pode na rodada seguinte atacar o mesmo alvo com um bônus de +20%, e vice-versa.
- O Cavaleiro pode atacar atropelando o oponente, e ainda recebe +15% em testes para atacar ao mesmo tempo em que o Ogro está atropelando. Além disso, qualquer penalidade para testes de Arquearia enquanto montado é ignorada em 20%.
- No caso do Cavaleiro de Ogros ter mais de 1,40m e máximo de 1,80m, o Gigante deverá possuir no mínimo 6m de altura para suportá-lo. Este Kit não é permitido para Personagens com mais de 1,80m.

Estes Aventureiros são muito raros fora de Arcádia, mas lá são forças militares comuns, principalmente entre as fileiras de Halzalee, que treinam Trolls Dokkálfar especialmente como montarias.

Matador de Gigantes

Custo: 1 ponto de Aprimoramento, 270 pontos de Perícia

Perícias: Ciências Proibidas (Gigantes 40), Espada Larga ou Longa 40/40, Furtividade

20, Heráldica 20, Interrogatório 30, Intimidação 30, Ler/Escriver 20, Oculto 20, outra Arma 20/20, Pesquisa/Investigação 30, Rastreo 20, Subterfúgio 20, Teologia 50

Aprimoramentos: 3 Pontos Heróicos

Pontos Heróicos: 3 por nível

Especial:

- Um matador de gigantes tem um bônus de dano contra gigantes, +1 de dano extra para cada nível de experiência.
- Gigantes têm uma penalidade de -20% ao tentar atacar um matador de gigantes.
- Enfurecer: Um matador de gigantes pode enfurecer um gigante e assim tirar a concentração desta criatura no combate. Enfurecer um gigante gasta duas rodadas, e é a única ação permitida ao matador de gigantes durante estas duas rodadas. O gigante pode atacar o personagem, mas este ataque tem uma penalidade de -10%, devido aos movimentos do matador de gigantes. Ao final das duas rodadas, o gigante deve fazer um teste de WILL, se tiver sucesso nada acontece, do contrário o gigante entrará em fúria por 2d6 rodadas. Os ataques do gigante são feitos com um penalidade de extra de -20%, e todos são direcionados ao matador de gigantes, que pode atacar normalmente seu adversário.
- O matador de gigantes recebe um bônus de +10% em testes relacionados a blefar, escutar, mirar e rastrear gigantes.
- Testes de AGI contra o Gigante recebem um bônus de +20%. Isto vale para quaisquer testes, como esquivas, corridas, iniciativa, etc.

Uma unidade de elite do Templo de Salomão, os Matadores de Gigantes surgiram muitos séculos atrás, enquanto ainda havia a cidade de Iremsha dominada por Zamzummim. Estes bravos guerreiros defendiam as famílias nômades de hebreus ameaçados principalmente pelos Rephaim que vagavam pelo deserto como fantasmas de sombras.

Durante o expansionismo romano, muito do conhecimento das caças a Gigantes foi enriquecida com a união dos bárbaros caçadores de Trolls da Escandinávia, e pelos perseguidores de Kyclopes das ilhas gregas.

Plentyn Newid

Aprimoramento de 3 pts

O Plentyn Newid é uma espécie muito rara existente apenas na Europa, muito temida, que representa o máximo de relação que pode ocorrer entre Humanos e Trolls. Embora bem mais baixos que os Trolls (média de 2m de altura) e mais pesados que os Humanos (média de 150kg em estrutura muscular desenvolvida), sua aparência ainda pode ser considerada humana, mesmo com o sangue negro Troll circulando nas veias. Plentyn Newid costumam se vangloriar de suas aparências intimidadoras, prendendo os cabelos em cortes de guerra e se marcando com queimaduras e tatuagens. Eles podem de maneira sobrenatural enxergar em áreas de pouca luz, mas não na escuridão total, além de serem imunes à maioria dos venenos naturais. Uma característica muito curiosa é o fato de que todos os Plentyn Newid são canhotos.

Para Atributos, os Plentyn Newid recebem os seguintes modificadores: FR+1, CHA-2 (por algumas deformações e pela falta de educação e tendência a gritar e morder) e IP+1.

De qualquer modo, o Plentyn Newid, mesmo tendo nascido Troll, deve ser encarado como um Humano comum (e ser afetado por efeitos sobrenaturais que atingem Trolls somente sob a permissão do Mestre).

Na Idade Média, os Plentyn Newid foram dura e cruelmente caçados e torturados, de modo que mesmo atualmente a existência de um único Plentyn Newid seja muito raro.

Sociedade Secreta das Icamiabas

Base: reino de Faro, Baixo Amazonas

Atuação: todo o território brasileiro, toda a área coberta pela floresta amazônica

Personalidades: Yacumana

Background: Em torno de 400 a 600 anos atrás, existiu na região Amazônica, próximo às cabeceiras do rio Jamundá, um reino formado somente de mulheres guerreiras, conhecidas como Icamiabas. Elas viviam completamente isoladas, só mantendo contatos esporádicos com homens.

Elas destruíam e escravizavam muitas tribos, mas apenas uma delas usavam para a sua reprodução, feita através de um casamento parcial que só servia para acasalamento, geralmente uma vez só; essa tribo era a dos índios Guaracaris. Após terem seus filhos, os que eram homens em sua grande maioria eram sacrificados ou às vezes eram entregues a seus pais. Insatisfeitos, os Guaracaris pegaram seus filhos e os criaram sob um ritual que consistia em fazê-los viver dentro de um lago até sua juventude; esse lago ficava em uma localização secreta que apenas o Guaracaris conheciam e as crianças eram presas em grandes gaiolas mágicas, feitas de grande porte justamente pelo fato de que eles se tornariam gigantes. Em sua juventude eles eram libertos, mas ninguém sabia que os demônios Ipupiaras os envenenaram contra seus pais durante todos esses anos e os colocaram a seu favor. Após a formação de um grande exército organizado pelos Guaracaris, eles atacaram as aldeias das amazonas em vingança pelos seus irmãos. As amazonas descobriram a traição, mas já era tarde, e logo após o massacre delas, eles destruíram por completo todos os índios Guaracaris, e tornaram-se aliados dos Ipupiaras que os ensinaram as artes místicas e a desenvolverem poderes inerentes à sua transformação. Eles migraram e viveram por muito tempo às margens Rio Purus onde os exploradores os encontraram pela primeira vez e foram atacados ferozmente pelos Curiguerês, que receberam esse nome em homenagem ao mais velho de todos.

As sobreviventes Icamiabas se reagruparam e formaram uma sociedade secreta e até hoje caçam os Curiguerês e os Ipupiaras, seus inimigos eternos.

Características: Em certas épocas do ano estas mulheres belas e guerreiras celebram suas vitórias sobre o sexo oposto. Neste dia, uma grande festividade é organizada e elas descem do monte onde vivem até o lago sagrado denominado “Yaci Uarua” (Espelho

da Lua). Durante a noite, quando a Lua deita sobre o espelho d'água, as Amazonas mergulham nela com seus corpos fortes e morenos. Após este ritual de purificação e limpeza, estas servas da Lua clamam pela mãe do Muiraquitã. É ela que entrega a cada uma daquelas mulheres uma pedra da cor verde (jade), denominada de “Muiraquitã”, onde se encontram esculpidos estranhos símbolos. Cada nativa traz em seu pescoço seu talismã de proteção material e espiritual. Mas elas também os presenteiam àqueles que seriam os futuros pais de seus filhos. Estes homens são selecionados para fecundá-las e depois são mantidas vivas as meninas, que mantém a continuidade da casta matriarcal das mulheres guerreiras.

Graus: Há 3 Círculos na Sociedade Secreta das Icamiabas, um deles representando a fase de treinamento das Icamiabas, o outro Círculo responsável pelo contingente da elite de Icamiabas caçadoras, e o último é formado apenas pelas representantes diretas da deusa Jaci e de sua principal serva Yacumana.

O Círculo Externo é voltado ao treinamento intenso nas artes do combate e caça dos seres sobrenaturais, com ênfase aos Curiguerês e Ipuipiaras. As Cendiras (Irmãs) aprendem as práticas do combate, enquanto as Cunhãs (Moças) desenvolvem os Rituais e poderes mágicos mais básicos. As Cendiras possuem um treinamento de 3 anos, enquanto as Cunhãs se desenvolvem por 5 anos.

O Círculo Interno é formado pela elite das Icamiabas, as Guaranis (Guerreiras) e as Nheengatus (Feiticeiras), já experientes. A permanência neste Círculo dura cerca de 2 anos, e neste grau os membros de nível mais elevado na Sociedade (Círculo Oculto), fornecem missões muito difíceis aos membros deste grau até completarem seus dois anos. As Guaranis são como líderes dos exércitos, e assim como todos os outros níveis, são respeitadas pelos seus anos dentro deste grau na sociedade.

O Círculo Oculto é composto pelas Icamiabas mais experientes e velhas, as guerreiras primordiais Cunhetês (Mulheres Honradas) e as supremas mestras sobrenaturais Iaiás (Senhoras). São eleitas membras do Círculo Oculto apenas através dos anos e de missões bem sucedidas, e

podem ser eleitas através da escolha dos membros do Círculo oculto ou após a morte de um dos membros do círculo oculto, o que resulta em votações em que só as que possuem mais de 6 anos neste grau podem ser candidatas.

Círculo Externo: Cendira, Cunhã

Círculo Interno: Guaraní, Nheengatu

Círculo Oculto: Cunhetê, Iaiá

Spriggan

Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 120 pontos de Perícia

Requisito: Pertencer a uma raça diminuta de Arcádia (Anão, Halfling, etc...)

Perícias: Montaria 20, Idioma (Troll) 40, Intimidação 50, Corrida 20, Armas de Haste 30/20

Aprimoramentos: 3 Pontos Heróicos

Pontos Heróicos: 3 por nível

Especial:

- O Spriggan pode utilizar o Poder Demoníaco *Tamanho* ao gastar Pontos Heróicos. A quantidade de pontos gastos será equivalente ao Nível deste Poder que beneficiará o Spriggan (ex: o gasto de 6 Pontos Heróicos dá ao Spriggan a altura equivalente ao Nível 6 de Tamanho). Este tamanho irá durar por 1d6 horas, e os Pontos Heróicos utilizados desta forma são recuperados à taxa de 1 ponto por hora ao fim do efeito.

Na região da Nova Arcádia (principalmente dos reinos dos Anões) e em Nidavellir há guerreiros Anões com a espantosa capacidade de se expandirem a alturas inacreditáveis, condecorados como os principais guardiões de tesouros de seus reinos. Alguns deles já guardaram tesouros na Terra, embora tenham sido muito raros.

Eles costumam usar costeletas e bigodes que valorizam muito, além de darem prioridade ao uso de armas de haste. Uma única muda de roupas é “dedicada” ao Spriggan (essa muda de roupas inclui uma só arma de haste), e pode crescer junto a ele; qualquer outra roupa se rasgará quando ele crescer de tamanho, ou ficará folgada demais quando ele voltar ao tamanho real. Por causa disso, eles costumam usar indefinidamente

uma única muda de roupa, sempre imunda e fedorenta.

Yeled Sufa

Também chamados de **Filhos da Tempestade**.

Fundação: 2600a.C, Ham (Canaã).

Base: Beirute, Líbano.

Atuação: Oriente Médio, especialmente Síria, Líbano, Israel, Jordânia e Chipre.

Personalidades: Samyaza, Zamzummim, Mot, Shalim, Asherah.

Background: Assim que o rei Zamzummim venceu a guerra contra os outros reis Gibborim da cidade-estado de Kiriath Arba, o governante dos Usuários de Colares, decidiu manter-se como uma figura divina entre seus súditos, fazendo surgir a Yeled Sufa sob sua liderança.

Após a caçada impiedosa dos Cavaleiros do Templo de Salomão, os membros do Yeled Sufa se espalharam por toda a costa leste do Mediterrâneo, com muitos deles assumindo a função de deuses-patronos das cidades fenícias. Após a queda de Cartago, alguns “deuses” do Yeled Sufa migraram para a Europa em busca de seguidores romanos, enquanto a maioria voltou e refugiou-se nas 60 cidades dos Rephaim.

Somente quando a Irmandade de Tenebras começou a despertar seus grandes campeões (como Jamm), a Yeled Sufa iniciou sua consolidação na região da Jordânia e do Líbano. A partir do século XX, a Yeled Sufa passou a agir como força mercenária a serviço da Irmandade de Tenebras e a serviço de Angra Mainyu, usando como base o Líbano. Atualmente, têm como grandes inimigos os Malaks e principalmente os Elohim que vivem em sua área de atuação.

Características: Os Gibborim da Yeled Sufa mostram-se muito desenvolvidos no Caminho Relâmpagos (Ar+Luz), demonstrando esta afinidade a partir de seus ancestrais Anjos. Eles representam uma força ideológica extremamente eficaz na região onde atuam, influenciando conflitos principalmente do Hizbollah, corrompendo o ideal islâmico deste grupo.

Toda a Yeled Sufa tem como missão principal a destruição da Cidade de Prata e

principalmente dos Anjos da Punição que causaram a destruição terrena de Gomorra (governada por um Gibborim na época de sua aniquilação) e o Dilúvio que matou seus ancestrais. Alguns ainda acreditam no propósito de serem os “Reis dos Homens”, como seus pais Grigori lhes instruíram.

Os raros Gibborim que se aliam ao Inferno o fazem para obter acesso à cidade de Gomorra, lar das Succubi, Incubbi e também dos Gigantes Fantasmas Rephaim. Eles procuram encontrar lá um representante de cada Tribo Gibborim para finalmente voltarem ao poder na Terra. Obviamente, Lúcifer e seus Anjos Caídos sempre buscam observar seus movimentos quando eles entram no Inferno.

Graus: Há apenas 3 Círculos na Yeled Sufa, um deles representando a maioria dos Gibborim que atuam na Orde, o outro Círculo responsável pelo contato com os raros Grigori ainda vivos e com os Rephaim de Gomorra, e o último é formado apenas pelos “Primeiros”, os Gibborim descendentes diretos dos Grigori.

O Primeiro Círculo é voltado à atuação dos Gibborim na Terra, suas influências nos conflitos étnicos do Oriente Médio, e a manutenção do antigo politeísmo canaíta..

O Segundo Círculo é formado pelos verdadeiros aventureiros Gibborim, que combatem seus inimigos de frente (Campeões Zamzummim), procuram por rebentos das Tribos perdidas e a localização de cada Grigori preso no Deserto de Dudael (Viajantes Astrais) e também através d Rituais despertar todos os deuses negros atualmente desaparecidos, adormecidos ou aprisionados (Baalitas).

O Círculo Interno possui atuações muito obscuras, geralmente relativas às missões mais importantes dos membros do segundo Círculo. Há boatos de que os “Primeiros” possuem forte sangue paradisiano, e poderiam até competir em poder com muitos Anjos milenares da Cidade de Prata e dos Jardins do Edhen.

Primeiro Círculo: Iniciado, Acólito, Mestre do Templo

Segundo Círculo: Campeão Zamzummim, Viajante Astral, Baalita

Círculo Interno: formado pelos Primeiros, em quantidade desconhecida

GIGANTES NOTÁVEIS

Acmon: Um Gibborim muito antigo, um dos filhos diretos dos Anjos Grigori. Após poucos séculos, foi elevado à condição de deus no panteão fenício.

Adamastor: Gigas. Um dos poderosos Terrigenum que desistiram de ser deuses e tornaram-se os primeiros Gigas. Seu motivo foi ter se apaixonado pela Oceânida Tétis, filha de Dóris. Ele tentou agarrá-la e foi amaldiçoado a ficar permanentemente preso no Cabo da Boa Esperança, onde ataca navegadores.

Adon: Gibborim. Chamado de “deus jovem” no panteão fenício.

Alóadas: Gigas. Chamados Oto e Efialtes, eram filhos de Poseidon e Ifimédia. Prenderam Ares em uma jarra por 13 meses e só o soltaram quando Ártemis prometeu deitar-se com Oto. Efialtes, com inveja brigou com o irmão e eles acabaram se matando. Efialtes está no Nono Círculo do Inferno, enquanto Oto vaga pelas 60 cidades dos Rephaim. Ambos foram aliados da Yeled Sufa, e inclusive fundaram cidades gregas onde eram considerados deuses.

Amok: Troll das Montanhas Norueguesas. Ogro que servia de montaria à gnomida bruxa Luna. Luna dedicava-se a caçar o povo-gato por pura malevolência.

Anakim: Gibborim. O primeiro rei dos Usuários de Colares, que ajudou na criação da cidade de Kiriath-Arba. Derrotado por Rephaim.

Anath: Gibborim. Deusa do amor e da guerra no panteão fenício. Costuma ser chamada somente de Donzela.

Anteu: Gigas. Filho de Poseidon e Gaea, era temido por ter uma força tremenda e sempre se regenerar rapidamente, desde que em contato com a terra. Ele matava muitas pessoas e usava seus crânios na construção (não terminada) de um templo a Poseidon. Heracles o ergueu do chão e o matou. Atualmente Anteu guarda o Nono Círculo do Inferno.

Arago: Kotan-Nukur. Um dos reis das nações chinesas da época dos Reinos Combatentes. Foi vencido e morto, encaminhando-se ao Inferno Oriental, onde adquiriu um território que ele chamou de Dinastia, e tornou-se um Rei Yama.

Argob: Gibborim Rephaim. O Senhor Trevoso que comanda as 60 cidades Rephaim que se situam no Oriente Médio. Possui muitas almas sob seu domínio, e grande prestígio em Sodoma e Gomorra.

Argos: Gigas. Filho de Arestor, foi escravizado por Hera. A deusa o usava para amedrontar e intimidar os outros deuses.

Asherah: Gibborim. Deusa-matrona da cidade fenícia de Biblos. Também chamada de Baalat Gubl, e é uma das mais influentes Magas do Yeled Sufa.

Awwim, o Devastador: Gibborim. O primeiro rei dos Gibborim de mesmo nome, que ajudou na criação da cidade de Kiriath-Arba. Derrotado por Rephaim.

Axieros: Gibborim. Considerado um dos filhos de Vulcano, construiu um castelo na Europa.

Axio-Kersa: Gibborim. Considerado um dos filhos de Vulcano, construiu um castelo na Europa.

Axiokersos: Gibborim. Considerado um dos filhos de Vulcano, construiu um castelo na Europa, mas acabou sendo aniquilado por Carlos Magno e seus Paladinos..

Baal-Hammon: Gibborim. Deus da fertilidade e renovação das energias (venerado nas colônias fenícias do Oeste do Mediterrâneo).

Bergrisar: Nome dado aos Gigas que vivem na região da Escandinávia, e significa Gigantes das Montanhas.

Blunderbore: Um Gigante que possuía um castelo com uma galinha que botava ovos de ouro e uma harpa que tocava sozinha, nos céus da Nova Arcádia. Seu olfato era apuradíssimo para detectar a presença de humanos, e ele sempre dizia “Fee-fie-fo-

fum!” quando detectava um. Acabou morto ao cair do céu por culpa de João.

Brondingnag: Habitantes da ilha de mesmo nome, visitados por Gulliver após ele ter encontrado os pequeninos de Lilliput. A ilha de Brondingnag é na verdade um Bolsão de Arcádia.

Cabrakan: Quinametzin. Um deus das montanhas e terremotos, filho de Vucub Caquix e Chimalmat. Teve seis filhos, mas o único que ainda é lembrado é Chalybir.

Chalybir: Quinametzin. Filho de Cabrakan, neto de Vucub Caquix e sobrinho de Zipacna, o demônio Chalybir ainda vaga pela Terra em busca de meios para trazer de volta seus antepassados a este plano, com o auxílio distante de seu pai.

Chedorlaomer: Gibborim. Rei elamita que invadiu o território dos Horim e os exterminou.

Ciclopes Urânios: Filhos diretos de Uranus e Gaea, eram em número de três: Arges, Brontes e Estéropes. Ensinarão Zeus a controlar as tempestades, e entregou a Poseidon seu tridente e a Hades seu elmo da invisibilidade.

Craa’Ghoran: A ligação dos Gigantes com o elemento Terra é tão grande que os Magos especializados neste Caminho adquirem grande prestígio (normalmente nas raças Gigas, Korybante, Kotan-Nukur e Troll), chamados de Terramantes. Para os celtas, tais Gigantes recebem o nome de Craa’Ghoran.

Crisaor: Gigas. Nascido do sangue da cabeça da Medusa quando ela foi decapitada por Perseu. Era visto como um javali alado algumas vezes, e foi com a Ninfa Calíroe o pai do Gigante Gerião.

Danavas: Gigantes titânicos da mitologia védica. Eram inimigos dos Devas, e ainda possuíam grande poder de sedução. Vivem no Inferno Oriental.

Dovregubben: Troll. Rei dos Trolls Escandinavos, vive no alto da montanha Dovre.

Ebuleu: Gigas. Gigante que auxilia Hades no Inferno como pastor dos rebanhos do deus dos mortos.

Eldjotnar: Raça divina de Gigantes do Fogo, habitantes de Muspellsheim e geralmente inimigos dos habitantes de Aasgard, Alfheim, Vanaheim e Nidavellir. São liderados pelo poderoso Surtur.

Emim: Gibborim. O primeiro rei dos Assustadores, que ajudou na criação da cidade de Kiriath-Arba. Derrotado por Rephaim. Suspeita-se que Emim era na verdade um Fomorian (uma raça de Infernun).

Enano de La Torre: Curiguerê. Gigante que aparecia pequenino e sereno, e bruscamente ficava da altura da torre da catedral de Caracas, sua moradia, fazendo perder os sentidos as raras testemunhas dele.

Firbolgs: Das lendas celtas, estas criaturas na verdade são uma raça arkanita que habitou por pouco a região da Irlanda em conjunto com os Fomorian. Foram vencidos pelos Tuatha Dé Danann, sendo expulsos de volta a Ark-a-nun. Eram muito sábios, embora sejam considerados muito violentos e sempre dispostos a atacar os Tuatha.

Fomorian: Das lendas celtas, estas criaturas na verdade são uma raça infernita que habitou por pouco tempo a região da Irlanda. Foram vencidos pelos poderosos Firbolgs e criaram uma aliança na mesma região com seus vencedores. Tinham normalmente uma aparência monstruosa demais para uma pessoa normal observar, e há teorias de que os Gibborim da tribo Emim geravam descendentes com estes infernitas.

Fuji: Kotan-Nukur. Antigo membro das Dez Espadas que espalhavam o terror no Japão no início da Era Meiji. Arrependeu-se dos atos, sacrificando a própria vida para auxiliar os Magistrados Imperiais.

Galligantus: Gigas. O único Gigante que Jack, o alfaiate valente enfrentou e venceu em combate. Sua cabeça foi enviada ao Rei Arthur de Camelot, garantindo a Jack a mão da princesa em casamento.

Gargantua e Pantagrue: Gigas. Respectivamente pai e filho que viajavam pela Europa Medieval em diversas aventuras. Eram capazes de acessar a Nova Arcádia com facilidade.

Gerião: Filho do Gigas Crisaor, Gerião era um Gigante com três torsos sobre um único quadril, o que lhe dava grandes vantagens devido aos 6 braços e 3 cabeças ao total. Possuía um gado cuja pelugem era avermelhada pela luz do crepúsculo, e tinha como animal de estimação um gigantesco cão de duas cabeças chamado Ortro. Foi morto

por Heracles em um dos Doze Trabalhos, e agora vive no Inferno.

Gigantes Árcades: Fora o ambiente da Velha Arcádia e Neokósmos, que costumam abrigar os Gigantes Gigas, Kyclopes e Korybantes, a Nova Arcádia também é rica em seres de grande estatura. Estes Gigantes Árcades costumam ser chamados pelo local onde vivem: Gigantes das Nuvens que vivem em castelos flutuantes, Gigantes do Fogo que vivem em vulcões, Gigantes do Gelo que vivem em terras polares, Gigantes das Colinas, Gigantes das Tempestades que vivem em castelos sobre tempestuosas nuvens, Gigantes do Deserto, os élficos Gigantes da Floresta, Gigantes das Selvas e Gigantes dos Recifes.

Gigantes de Ponthus: Gigas. Servos da misteriosa entidade da mitologia grega Ponthus, controlavam diferentes forças da natureza. Eram em cinco: Rhuax (da Lava Escarlate), Phlox (da Chama Ciana), Anemos (do Vento Branco), Melas (do Trovão Negro) e Spate (da Lâmina Cinzenta). Ameaçam atualmente os deuses de Olympus.

Gigantes de Tezcatlipoca: Uma poderosa raça de seres da mítica Nahui-Atl ou Ni'hodilqil, o plano anterior a Tenebras. Foram destruídos eras atrás em um grande dilúvio. Raros estudiosos infernitas suspeitam que alguns dos deuses negros venerados por Llyanmákchi possam ser Gigantes de Tezcatlipoca.

Goliás de Gath: Gibborim Rephaim. Um dos grandes soldados que enfrentaram os hebreus, mas acabou morto pela funda de Davi. Vive como um fantasma sombrio no Sheol.

Gorjala: Curiguerê. Vive nas serras e chapadas da região Centro-Oeste, e é conhecido por agarrar exploradores incautos embaixo do braço e devorá-los a dentadas demoradas. Tem a pele negra, algo raro para os Curiguerês.

Grendel: Troll Ogro. Descendente direto de Caim, Grendel invadiu a cidade de Heorot, mas foi combatido e morto por Beowulf, que guardou sua cabeça como troféu.

Hekatoncheiros: Gigantes de grandes poderes divinos, capazes de enfrentar os Titãs. Possuíam 50 cabeças e 100 braços. O Hekatoncheiro Briaréu é o guarda-costas oficial de Zeus, enquanto Coto e Gias vigiam

a prisão dos Titãs Crio, Jápeto, Ceos e Hyperion.

Hitotsume: Os raros Kyclops que vivem no Japão. Costumam assumir um tamanho humano de modo a não chamarem tanta atenção.

Hoplodamos: Korybante. Líder de todos os Korybantes e guarda-costas de Réia, foi ele quem a protegeu da fúria de Chronos quando este descobriu que engolira uma pedra no lugar de Zeus. Criou a dança de guerra Korybas, e acabou morto por uma deusa que tentou estuprar (não se sabe se foi Perséfone, Estige ou Hécate).

Horim: Gibborim. O primeiro rei dos Habitantes das Cavernas, que resistiu à invasão dos tetrarcas da cidade de Kiriath-Arba. Derrotado pelo elamita Chedorlaomer.

Jotuns: Raça divina de Gigantes do Gelo, habitantes de Paradísia e geralmente inimigos dos habitantes de Aasgard, Alfheim, Vanaheim e Nidavellir.

Kadmilos: Gibborim. Considerado um dos filhos de Vulcano, construiu um castelo na Europa.

Kalevipoege: Gigas. O mais conhecido Gigante do folclore estoniano, teve um grande épico que contou sua história.

Kathirat: Gibborim. Deusa do casamento e da gravidez no panteão fenício.

Kothar: Gibborim. Deus dos ofícios no panteão fenício, também chamado de Hasis, o Habilidoso.

Kukrüt-kakó: Curiguerê. Um dos primeiros Gigantes criados com o ritual dos xamãs amazônicos, combateu a águia gigante. Seu nome significa “osso de tapir”.

Ngo-kon-ngri: Curiguerê. Um dos primeiros Gigantes criados com o ritual dos xamãs amazônicos, combateu a águia gigante. Seu nome significa “cabaça pequena”.

Num-si-pode: Curiguerê. Vive na Praça Conselheiro Saraiva (antiga “das Dores”), conhecido por esticar-se como um coqueiro e minguar como um pé de coentro.

Oberisuku, o Atormentador: Kotan-Nukur. Considerado como deus patrono dos Gigantes orientais, na verdade foi o primeiro deles.

Og de Bashan: Gibborim. O único Gibborim que sobreviver ao Dilúvio bíblico, atado à proa da Arca de Noé. Prometeu servir aos filhos de Deus eternamente, mas não

reconheceu os hebreus no Êxodo como filhos de Deus e os atacou. Acabou morto pelos guerreiros hebreus.

Ogro: Todo Troll com uma capacidade muito limitada de inteligência é chamado de Ogro, mas o termo pode também se referir a qualquer raça de Gigante.

Órion: Gigas. Conhecido como um dos melhores caçadores da Grécia, uma vez foi cegado pelo rei Oinopion e só recobrou a visão quando adentrou no palácio de Hélios. Tornou-se companheiro de caçadas de Ártemis, mas foi morto por ela certo tempo depois. Há outra lenda que afirma que ele foi morto por um escorpião gigante enviado por Gaea.

Piracacmomn: Gigas. Filho do Ciclope Urânio Brontes e da Harpia Celeno, era um dos servos da oficina de Hephaestus.

Polifemo: Kyclops. Habitante da Ilha dos Ciclopes (conectada à Velha Arcádia), foi cegado por Ulisses e seus marinheiros.

Procusto, o Esticador: Gigas. Foi rei de uma nação que utilizava máquinas de tortura para tornar Gigantes e humanos iguais: os Gigantes tinham suas pernas mutiladas, enquanto os humanos eram esticados. Foi morto por Teseu, sem nunca considerar que fazia algo injusto com seus súditos.

Rephaim: Gibborim. O primeiro rei dos Enfraquecedores, que venceu os tetrarcas da cidade de Kiriath-Arba e a renomeou como Iremsha. Derrotado e morto por Zamzummim. Este termo também serve para referir aos gigantescos fantasmas do deserto, temidos pelos povos semitas; praticamente todo Gigante que se tornaria um Fantasma, Aparição ou Espectro passa a ser chamado de Rephaim.

Rübezahl: Troll. Vivia em Riesengebirge, as Montanhas Karkonosze, entre a Polônia e a República Tcheca. Era um grande sábio e preparados de heróis como o centauro Quíron, mas exigia ser chamado de “Senhor das Montanhas” ou “Senhor Jöhl”; caso falem seu verdadeiro nome, ele se enfurece e controla as forças da natureza para massacrar quem o chamou pelo nome. Comanda um grande grupo de gnomos da Nova Arcádia, por isso também sendo chamado de “Príncipe dos Gnomos”.

São Cristóvão: Um santo da época do Império Romano, ajudava as pessoas a

atravessar um rio levando-as nos ombros.

Um dia, carregou Jesus disfarçado e sentiu o peso do pecado dos homens, tornando-se fiel à fé no Demiurge. A Igreja Bizantina afirma que ele era cinocéfalos (ou seja, possuía cabeça de cão).

Shahar: Gibborim. Deus do alvorecer no panteão fenício.

Shalim: Gibborim. Deus do crepúsculo no panteão fenício.

Shapash: Gibborim. Deusa do Sol no panteão fenício. Uma das Magas Gibborim mais poderosas e influentes do Yeled Sufa.

Spogelsesagtig: Antigos Gigantes escandinavos, provavelmente descendentes dos Jotuns, estes seres passam décadas procurando por fragmentos de conhecimento. Embora egoístas e cruéis, são espertos o suficiente para negociar e são perceptivos a ponto de não se envolverem inutilmente em combates físicos. Eles odeiam por alguma razão desconhecida os Gigantes das Tempestades da Nova Arcádia, mas normalmente estão envolvidos demais em suas buscas por poder arcano para se importarem com pequenas rixas. Os Spogelsesagtig se parecem com Gigantes das Tempestades, mas mais sérios e sábios (mesmo tão robustos), e com a pele púrpura. Suas peles são cobertas de tatuagens e runas, refletindo sua habilidade extraordinária com a Magia rúnica dos nórdicos.

Spriggan: Os Anões de Nidavellir possuíam um grupo de guerreiros de elite que podiam aumentar de tamanho para enfrentarem com facilidade toda ameaça. Estes guerreiros de elite são os Spriggans, e normalmente são encarregados de proteger grandes tesouros.

Tanit: Gibborim. Deusa-matrona da cidade de Cartago. Era muito influente no Arcanum Arkanorum durante a época do Império Romano, mas foi destruída durante das Guerras Púnicas, e atualmente vive em Gomorra, no Inferno.

Telemus: Kyclops. Profeta na Ilha dos Ciclopes, preveniu Polifemo de que ele seria derrotado por um homem chamado Ulisses.

Terrigenum: Os poderosos Gigantes Urânios, criados do sangue de Uranos em contato com Gaea. Podiam arremessar árvores e rochas gigantes contra Olympus, e enfrentaram os deuses gregos, quase os vencendo.

Tício: Gigas. Filho de Zeus e Elara, o Gigante tentou estupro Leto, mas foi morto por Apolo e Ártemis. É torturado diariamente no Inferno, com dois abutres que se alimentam de seu fígado.

Tlatlotl: Quinametzin. Antigo rei dos Quinametzin e considerado um deus pelos maias, vive atualmente no Inferno, como servo de Mictlantecuhtli. Sua vida foi memorável ao subsidiar grandes obras arquitetônicas realizadas por seu conselheiro Xelhua.

Toell, o Grande: Gigas. De uma lenda estoniana, Toell foi o rei de Saaremaa, mas vivia como um fazendeiro. Foi morto por um inimigo que o decapitou, mas prometeu voltar quando sua nação estivesse em perigo. Um grupo de crianças o enganou gritando que havia uma guerra, fazendo-o despertar e perceber que nada havia. Então o Gigante voltou ao seu túmulo e prometeu nunca mais voltar da morte.

Vozhd: Os temidos Ogros-Esqueleto que aterrorizavam a Europa. Eram formados por milhares de ossos de diversas criaturas diferentes. Alguns muito raros servem de montaria aos Cavaleiros de Ogros.

Vucub Caquix: Quinametzin/Lamazuus. Um poderoso demônio regente do mundo infernal Xibalba, pertencente à casta dos Quinametzin Techutin (os guerreiros). Com Chimalmat foi o pai dos demônios Gigantes Cabrakan e Zipacna. Ele e suas crianças eram arrogantes e violentos, e os dois heróis divinos Hunahpu e Xbalanque destruíram-no e seu filho Zipacna. Há teorias de que ele não fora destruído, mas está preso em Ark-a-nun com seu filho Zipacna. Muitos estudiosos temem que Vucub Caquix seja na verdade um poderoso Lamazuus (criatura híbrida de tenebrite com infernita) que lidera os Quinametzin.

Xelhua: Quinametzin. O Mago-arquiteto que projetou grandes monumentos na cidade de Tecpatl, sendo a mais conhecida a Grande Pirâmide de Cholula. Planeja encontrar uma forma de libertar a alma de Tlatlotl da posse de Mictlantecuhtli.

Zamzummim, o Realizador: Gibborim. O primeiro rei dos Gibborim de mesmo nome, que o rei Rephaim logo após ele instituir a cidade de Iremsha. Um dos principais membros da Yeled Sufa.

Zipacna: Quinametzin. Na mitologia maia, Zipacna era filho de Vucub Caquix e Chimalmat. Ele e seu irmão Cabrakan (terremoto) eram considerados demônios, assim como seus parentes, pois eram muito violentos e arrogantes. Sua família era composta por Quinametzin que sobreviveram ao seu “Apocalipse”, e não foram enviados de volta a Ark-a-nun. Dizem que as lendas que ele foi destruído por dois heróis divinos chamados Hunahpu e Xbalanque, em uma armadilha que fizeram. O resultado desta armadilha é que uma montanha foi jogada sobre a cabeça de Zipacna e nunca mais se soube nada sobre este Gigante.



GIGANTES MITOLÓGICOS inclui uma provável inserção dos Gigantes no cenário de Trevas, bem como Personagens coerentes com a própria ambientação deste cenário.

GIGANTES detalha as oito raças mitológicas que habitam o plano da Terra (Curiguerês, Gibborim, Gigas, Korybantes, Kotan-Nukur, Kyclopes, Quinametzin e Trolls) para serem utilizados como Personagens dos Jogadores ou NPCs em sua campanha: traz regras para utilização de personagens com alturas diferentes, Poderes específicos para os Gigantes, itens mágicos e Rituais utilizados contra ou a favor dos Gigantes.